TOP GAMES

TRUQUES E DICAS

SEGA • PLAYSTATION • NINTENDO

MAIS DE

2000 TRUQUES E DICAS

GUIA COMPLETO SOBRE:

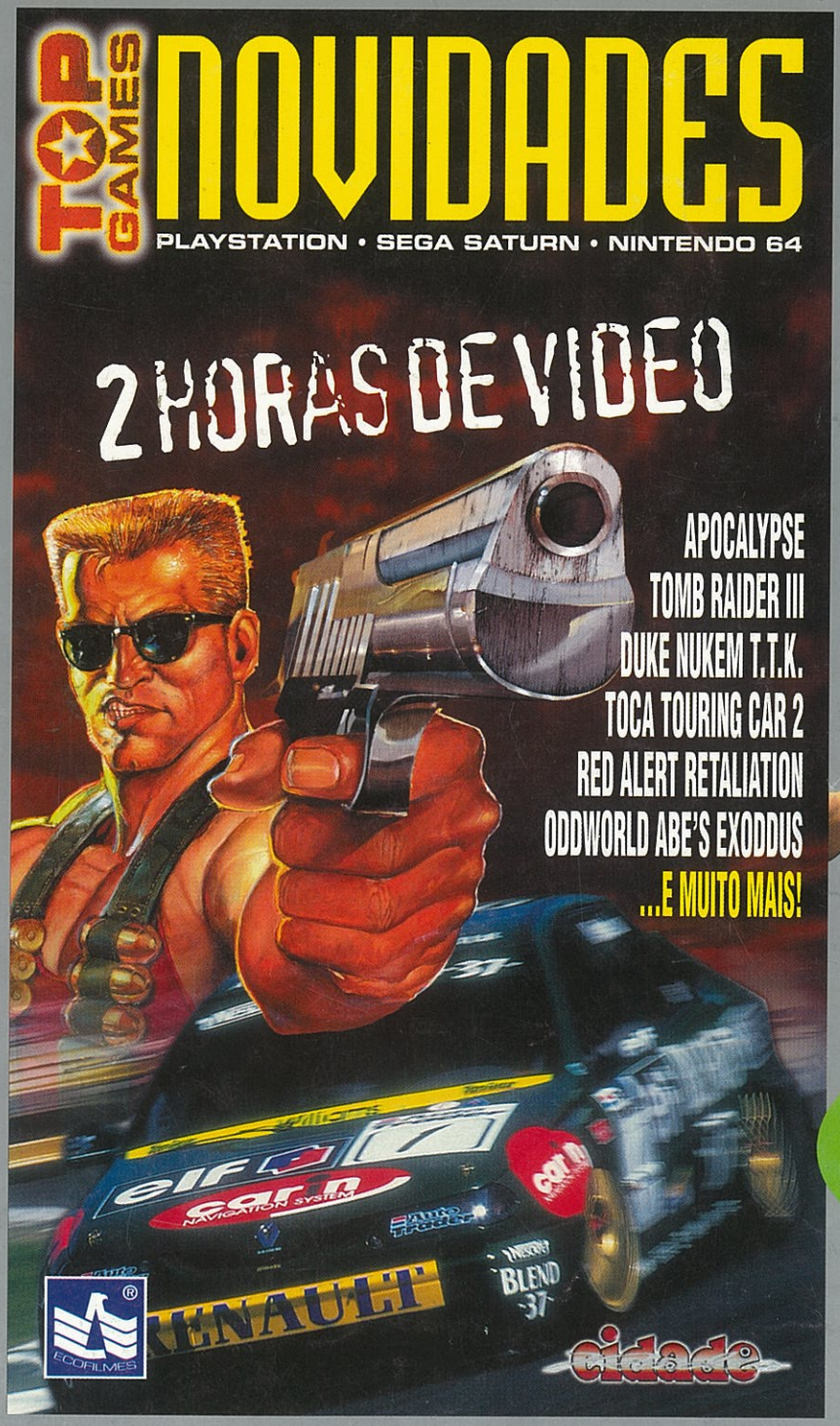
TOMB RAIDER III

DUKE NUKEM TIME TO KILL

COLIN McRAE

TEKKEN III

RESIDENT EVIL 2



990$

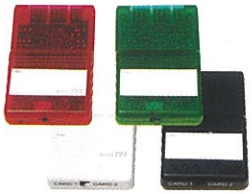
Produzido e distribuido por Ecofilmes, Lda.
Não pode ser vendido separadamente.

cidade

HYPER CONTROLLER CHROME
Playstation | 2.490$00 Preço aconselhado

HYPER CONTROLLER COLORS
Playstation | 2.490$00 Preço aconselhado

HYPER COMBAT / HIPER FIGHTER
Playstation | 2.490$00 Preço aconselhado



MEMORY CARD 2 MB
2.990$00 Preço aconselhado

Blaze, é a marca dos melhores e mais vendidos acessórios em toda a Europa que dão mais, muito mais prazer ao teu jogo, na tua consola preferida.

HYPER EXTREME
2.490$00 Preço aconselhado

MEMORY CARD 1 MB
1.990$00 Preço aconselhado

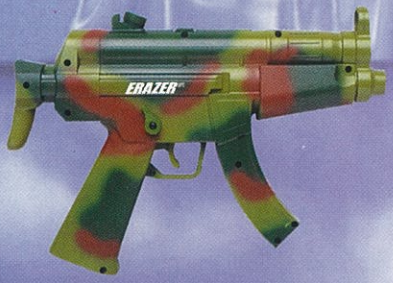
BLAZE ACESSÓRIOS

INFRA RED CONTROLLERS (2 comandos)
Playstation | 6.990$00 Preço aconselhado

XPLORER
Playstation | 8.990$00 Preço aconselhado

Dá mais prazer ao teu jogo

INFRA RED CONTROLLERS (2 comandos)
Sega Saturn | 6.990$00 Preço aconselhado



ERAZER LIGHT GUN
Sega Saturn / Playstation | 7.990$00 Preço aconselhado

VRF1 X CELLERATOR
Sega Saturn / Playstation / N64 | 12.990$00 Preço aconselhado

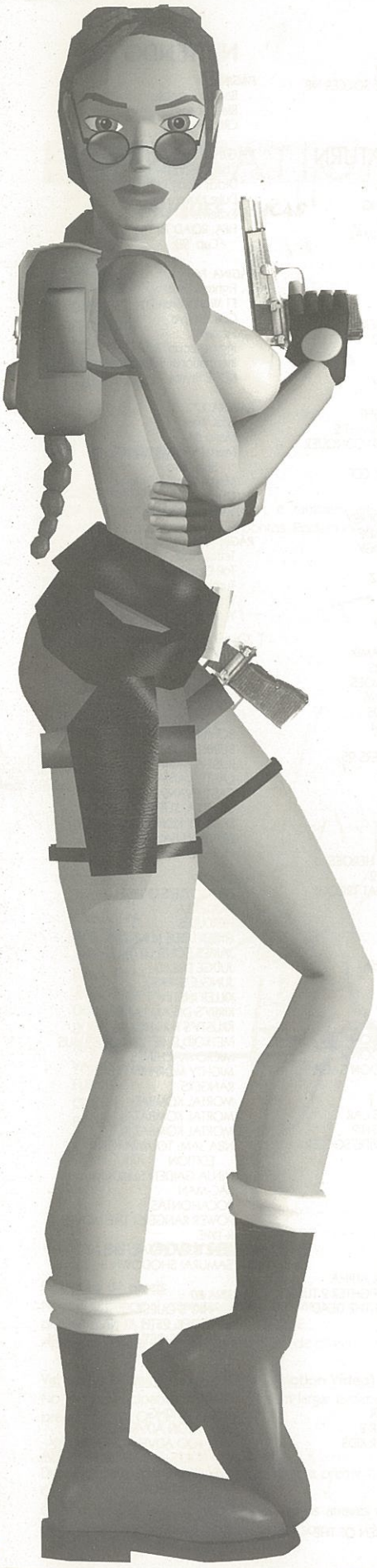
SCORPION PISTOL
Sega Saturn / Playstation | 7.990$00 Preço aconselhado

GANHA 1.000 CONTOS!

PARA GANHARES, BASTA ADQUIRIRES UM ACESSÓRIO BLAZE E VER NA EMBALAGEM COMO PARTICIPAR NESTA FABULOSA PROMOÇÃO!

Distribuido por ECOFILMES, Lda.

"PlayStation" são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment Inc.
Nintendo ®, Nintendo 64 e N são marcas comerciais de Nintendo co., Ltd.



EDITORIAL

Custou mas foi. Depois de muitas horas de sono perdidas, muitos calos nas pontas dos dedos, de um decréscimo assustador na nossa capacidade de visão, de uma fortuna gasta em anti-depressivos, de muito palavrão vociferado e muitas lágrimas vertidas, finalmente podemos dizer CUSTOU MAS FOI!!!!!!! A **Top Games Truques e Dicas** está pronta para entrar em vossas casas.

Poucas páginas mais à frente irão encontrar algumas dicas... e mais algumas dicas... e por fim também encontrarão mais algumas dicas. Mas se procurarem bem ainda vão descobrir mais algumas dicas. Umas muito úteis, outras nem por isso. Umas completamente imbecis, outras ainda mais imbecis. Mas pensem que em cada uma dessas dicas está um bocadinho da nossa sanidade mental. Um bocadinho da nossa força vital. Cada uma dessas dicas representa um decréscimo de alguns segundos na nossa longevidade.

Mas para sermos muito sinceros – e após ter dado uma olhadela ao resultado final – apenas podemos dizer SOMOS MESMO MUITO BONS!!!!!!!! Pode não ser uma revista perfeita, mas que é linda, lá isso é...

Agora agarrem nos jogos, liguem a televisão, dêem vida à consola e usem e abusem desta **Top Games Truques e Dicas**. Vocês merecem e nós também.

Beijinhos e abraços
Luís Barros e Francisco Salgueiro

ÍNDICE

PLAYSTATION

PÁGINA 3
2 Extreme
3D LEMMINGS
ABE'S ODDYSEE
Actua Soccer
Actua Soccer 2
Adidas Soccer
ADVENTURES OF LOMAX LEMMING
AGILE WARRIOR

PÁGINA 4
AIR COMBAT
AIR COMBAT 2
ALIEN TRILOGY
ANDRETTI RACING
AREA 51
ARMOURED CORE
ASSAULT RIGS
AUTO-DESTRUCT

PÁGINA 5
BALL BLAZER CHAMPIONS
BASES LOADED '96
BATTLE ARENA TOSHIDEN
BATTLE ARENA TOSHIDEN 2

PÁGINA 6
BATTLE ARENA TOSHIDEN 3
BLACK DAWN
BLAM! MACHINEHEAD
BLAST CHAMBER
BLAZING DRAGONS
BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN
BLOODY ROAR
BOGEY DEAD 6

PÁGINA 7
BRAHMA FORCE: ASSAULT ON BELTLOGGER 9
BUBBLE BOBBLE
BUBSY 3D
BURNING ROAD
BUST-A-MOVE (PUZZLE BOBBLE 2)
BUSHIDO BLADE
BUST-A-GROOVE: DANCE & RHYTHM ACTION
C&C: RED ALERT
CARDINAL SYN
CASPER

PÁGINA 8
CASTLEVANIA
CHEESY
COLONY WARS
COMMAND AND CONQUER

PÁGINA 9
CONTRA
COOL BOARDERS 2
COURIER CRISIS
CRASH BANDICOOT
CRASH BANDICOOT 2
CRIME CRACKERS
CRIME KILLER
CRITICAL DEPTH
CRITICOM

PÁGINA 10
CROC
CRUSADER: NO REMORSE
CYBERIA
CYBERSLED
DARK FORCES
DARKLIGHT CONFLICT
DEAD BALL ZONE
DEAD OR ALIVE

PÁGINA 11
DEATHTRAP DUNGEON
DEFCON 5
DESCENT
DESCENT 2
DESTRUCTION DERBY 2
DIABLO
DIE HARD TRILOGY

PÁGINA 12
DINASTY WARRIORS
DISRUPTOR
DOOM
DOOM 2
DOUBLE DRAGON
DRAGON BALL FINAL BOUT
ESPN EXTREME GAMES
EXCALIBUR 2555 AD

PÁGINA 13
FADE TO BLACK
FELONY 11-79
FIFA '96
FIFA '97
FIFA ROAD TO WORLD CUP'98
FIGHTERS' IMPACT
FIGHTING FORCE
FINAL FANTASY VII
FIRO AND KLAWD
G-POLICE
GEX 3D: ENTER THE GECKO

PÁGINA 14
GHOST IN THE SHELL
GRAND TURISMO
GUNDAM 0079: The war for Earth
HERCULES
INDY 500
INTERNATIONAL TRACK AND FIELD
IRON & BLOOD
JET RIDER
JOHNNY BAZOOKATONE

PÁGINA 15
JONAH LOMU RUGBY
JUMPING FLASH
KILEAK THE BLOOD
KING OF FIGHTERS
KING OF FIGHTERS '96
KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE
LIFEFORCE TENKA
LOADED
LONE SOLDIER
LOST VIKINGS 2
MACHINE HUNTER
MACROSS: DIGITAL MISSION VF-X
MADDEN NFL'98
MAGIC CARPET
MARVEL SUPER HEROES

PÁGINA 16
MASS DESTRUCTION
MDK
MECHWARRIOR 2
MICRO MACHINES V3

PÁGINA 17
MONSTER TRUCKS
MORTAL KOMBAT 3
MORTAL KOMBAT 4

PÁGINA 18
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO
MORTAL KOMBAT TRILOGY

PÁGINA 20
MOTO RACER
MOTOR TOON GRAND PRIX
MOTOR TOON GRAND PRIX 2
MOTORHEAD
NAGANO WINTER OLYMPICS
NAMCO MUSEUM 1 & 2

PÁGINA 21
NAMCO MUSEUM 4
NANOTEK WARRIOR
NASCAR RACING
NBA HANGTIME
NBA JAM TE
NBA LIVE '97
NBA LIVE '98
NBA SHOOT OUT '97

PÁGINA 22
NCAA GAMEBREAKER
NEED FOR SPEED
NEED FOR SPEED 2
NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT
NEW JAPAN WRESTLING
NFL '97
NFL GAME DAY
NHL '97
NHL '98
NHL FACE-OFF '97
NHL FACE-OFF '98

PÁGINA 23
NHL OPEN ICE CHALLENGE
NIGHTMARE CREATURES
NOVASTORM
NUCLEAR STRIKE
OFF WORLD INTERCEPTOR
ONE
PANDEMONIUM
PANDEMONIUM 2
PARAPPA, THE RAPPER
PARODIOUS DELUXE PACK
PEAK PERFORMANCE
PERFECT WEAPON
PITBALL
PITFALL 3D

PÁGINA 24
PO'ED
POP N' TWIN BEE
PORSCHE CHALLENGE
POWER INSTINCT 2
PROJECT OVERKILL
PSYCHIC FORCE
RAGE RACER
RAGING SKIES
RAIDEN PROJECT
RALLY CROSS
RAPID RACER

PÁGINA 57
RAPID RELOAD
RASCAL
RAY STORM
RAY TRACERS
RAYMAN
REBEL ASSAULT
REBOOT
RE-LOADED
RESIDENT EVIL
RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

PÁGINA 58
RETURN FIRE
RIDGE RACER
RIDGE RACER REVOLUTION
RISE 2: RESSURRECTION
ROBOTRON X
ROCKMAN X3
ROSCO MCQUEEN
RUNABOUT
SAMURAI SHODOWN 3
SAN FRANCISCO RUSH

PÁGINA 59
SEXY PARODIOUS
SHADOWMASTER
SIM CITY 2000
SKELETON WARRIORS
SKULL MONKEYS
SLAMSCAPE
SOUL BLADE
SOVIET STRIKE
SPACE GRIFFON VF-9
SPACE HULK
SPACE JAM
SPAWN
SPEEDSTER
SPIDER
SPOT GOES TO HOLLYWOOD
STAR GLADIATOR

PÁGINA 60
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI
STARBLADE ALPHA
STEEL HARBINGER
STEEL REIGN
STREET FIGHTER ALPHA
STREET FIGHTER ALPHA 2

PÁGINA 61
STREET FIGHTER COLLECTION
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA
STREET FIGHTER: THE MOVIE
STREET RACER

PÁGINA 62
STRIKER '96
SUPER BUSTER BROS COLLECTION
SUPER PUZZLE FIGHTER II
SYNDICATE WARS
TEKKEN
TEKKEN 2
TETRIS PLUS
THEME HOSPITAL
THUNDERHAWK 2
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

PÁGINA 63
TOMB RAIDER
TOMB RAIDER II
TOMMI MAKINEN RALLY
THE CROW: CITY OF ANGELS
THE HIVE
THE INCREDIBLE HULK
THE LOST WORLD

PÁGINA 64
VIGILANTE 8
VR POWERBOAT
WORLD LEAGUE SOCCER '98
WORMS

SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY
ANDRETTI RACING
ATHLETE KINGS
BAKU BAKU ANIMAL

PÁGINA 65
BLACK DAWN
BUG
BUG 2
BURNING RANGERS
BUST-A-MOVE 2

PÁGINA 66
BUST A MOVE 3
CASPER
CHRISTMAS NIGHT
CLOCKWORK KNIGHT 2
COMMAND AND CONQUER
DAYTONA USA
DAYTONA USA: CCE

PÁGINA 67
DESTRUCTION DERBY
DIE HARD ARCADE
DIE HARD TRILOGY
DOOM
DRAGON BALL Z

PÁGINA 68
Duke Nukem 3D
FIFA 96
FIGHTERS MEGAMIX
FIGHTING VIPERS
GUARDIAN HEROES
HANG ON GP' 96
HANG ON GP 95
HARD CORE 4X4
HEXEN
KING OF FIGHTERS 95

PÁGINA 69
LAST BRONX
LEMMINGS 3D
LOST WORLD
MANX TT
MARVEL SUPER HEROES
Mortal Kombat 2
MORTAL KOMBAT TRILOGY

PÁGINA 70
NBA ACTION
NBA JAM TE
NEED FOR SPEED

PÁGINA 71
NIGHTS
PANDEMONIUM
PANZER DRAGOON
PANZER DRAGOON II
PANZER DRAGOON SAGA
RAYMAN
SEGA RALLY
SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
SEGA WORLDWIDE SOCCER

PÁGINA 72
SHINOBI X
SIM CITY 2000
SONIC 3D
SONIC JAM
SONIC R
SOVIET STRIKE
STREET FIGHTER ALPHA
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO
THE HOUSE OF THE DEAD
THEME PARK
TOMB RAIDER

PÁGINA 73
TOSHINDEN
ULTIMATE MK3
VIRTUA FIGHTER
VIRTUA FIGHTER 2
VIRTUA FIGHTER KIDS
VIRTUA COP
VIRTUA COP 2
VIRTUA ON
WIPEOUT
WIPEOUT 2097
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

NINTENDO 64

PÁGINA 74
Banjoo Kazooie
Blast Corps
CRUSIN' USA

PÁGINA 75
Chameleon Twist
Diddy Kong Racing
Duke Nukem 64
Extreme G
FIFA: ROAD To The WORLD Cup '98

PÁGINA 76
Fighters Destiny
F1 World Gran Prix
Golden Eye
Hexxen
Iggy's Reckin' Balls
International Super StarSoccer
KOBE Bryant

PÁGINA 77
Lylat Wars
Mario 64
Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero
Mortal Kombat Trilogy
Quake
Snowboard kids

PÁGINA 78
Tetrisphere
ToP Gear Rally
Turok: Dinossaur Hunter
Wave race
Yoshi Story

GAMEBOY

ALADDIN
BATMAN
BATTLETOADS
BIONIC COMMANDO
BOMBERMAN
BUBBLE BOBBLE
BUST-A-MOVE 2
CASTELVANIA 2
CASTLEVANIA LEGENDS
CONTRA: THE ALIEN WARS
DONKEY KONG LAND 2
DRAGON BALL Z 2
F1 RACE

PÁGINA 79
GARGOYLE'S QUEST
GODZILLA
HERCULES
HYPER LODE RUNNER
JAMES BOND 007
JUDGE DREAD
JUNGLE STRIKE
KILLER INSTINCT
KIRBY'S DREAM LAND
KRUSTY'S FUN HOUSE
METROID 2: RETURN OF SAMUS
MICRO MACHINES
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT II
MORTAL KOMBAT III
NBA JAM: TOURNAMENT EDITION
NINJA GAIDEN SHADOW
PAC-MAN
POCAHONTAS
POWER RANGERS: THE MOVIE
R-TYPE
REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL
SAMURAI SHODOWN 3

PÁGINA 80
SPANKY'S QUEST
STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY
STAR WARS: RETURN OF THE JEDI
SUPER MARIO LAND 2
TETRIS 2
TETRIS ATTACK
TETRIS BLAST
THE LION KING
TINY TOON ADVENTURES 2
TINY TOO ADVENTURES: WACKY SPORTS
TUROK: BATTLE OF THE BIONOSAURS
TURRICAN
URBAN STRIKE
WWS SUPERSTARS 2
WARIO BLAST

PLAYSTATION

TRUQUES E DICAS

C = CIMA
Ba = BAIXO
D = DIREITA
E = ESQUERDA
T = TRIÂNGULO
Cir = CÍRCULO
Q = QUADRADO

2 EXTREME

Dicas de rampas
Certas rampas dão-vos algum ar, e também alguns truques para conseguirem mais pontos. Podem executar mais que um por cada rampa.

Skate - T, X, Q, Cir
Snowboard – T, Q, X, Cir
Patins em linha – Cir, Q, X, T
Bicicleta de montanha – X, Cir, Q, T

3D LEMMINGS

Pass. de nível
Fun level

LEWISIAN
BLIMBING
FANAGALO
DRICKSIE
KURTOSIS
GREGATIM
WALLAROO
AVENTAIL
GAZOGENE
JINGBANG
DIALLAGE
BUNODONT
NAINSOOK
YAKIMONA
FUMITORY
CINGULUM
BESLAVER
ANABLEPS
QUINCUNX
TARLATAN

ABE'S ODDYSEE

Selecção de níveis
No menu principal, carregar em R1 sem largar e depois premir B, D, D, D, Q, Cir, Q, T, Cir, Q, D, E
Aparecerá então um menu de selecção de níveis.

Ver todas as imagens em FMV (Full Motion Vídeo)
No menu principal, carregar em R1 sem largar e depois premir C, E, D, Q, Cir, T, Q, D, E, C, D

Aldrabar a voz
Durante o jogo, carregar em R1 sem largar e premir T, C, Cir, E, X, B, Q
O Abe poderá agora transmitir passwords através de mímica, sem ter de pronunciar um único som.

Transformem-se em Shrykulls
Um portal com um número no meio, indicar-vos-á a quantidade de Mudokons que têm de salvar. Levem-nos para a frente do portal e libertem-nos. O Shrykull desencadear-se-á logo em seguida.

Acesso à cinemática
Na página de apresentação, e carregando sem largar em R, primam a seguinte sequência: C, E, E, B, Q ,Cir, T, B, Q, D, E, C, D.

Transformar o fumo verde
Sem interromper o jogo, e mantendo R pressionado, introduzir: C, E, D, Q, Cir, E.

Quantidade de Mudokons a salvar em cada nível
Rupture Farms: 28
Fuga de Enclos: 12
Templo Paranomiano: 3
Templo Scrabaniano: 6
Rupture Farms 2: 25
Zulag 2: 9
Zulag 3: 10
Zulag 4: 5
Sala do Conselho: 1

ACTUA SOCCER

Equipa secreta
Quando o de título FMV aparecer, primam Select+DCE e sigam até Exhibition. Agora, ao passarem pelas equipas, vão encontrar disponíveis os Gremlin Showbiz XI.

ACTUA SOCCER 2

No menu principal, introduzam os seguintes códigos:

Gremlin 11 – E, D, Q, Cir, C, B, Q, Cir
Equipas de Animais super peludos – E, D, Q, D, D, Cir, C, B
Bola Fantasma – Q, Q, E, D, D, Cir, Cir
Bola de Praia – E, D, E, C, E, D, Q, Q
Jogadores Anões – Cir, B, B, Q, C, C, E, D
Jogadores Gigantes – C, B, B, D, Q, Q, Cir, Cir
Falha de luz no estádio – E, E, E, Cir, D, D, D, Q
Jogadores Invisíveis – Q, Cir, B, Cir, C, D, Q, E
Modo TV a preto e branco/a cores – C, B, C, Q, Cir, C, B, C

Se conseguirem activar uma dica, uma fila de texto irá aparecer durante uns segundos. Não há nenhum código específico para desligar as dicas. Por exemplo: A partir do momento em que introduzem a dica Jogadores Gigantes, os jogadores serão gigantes até reintroduzirem a mesma dica.
As dicas activadas são gravadas como parte integrante do save game.

ADIDAS SOCCER

Comentários femininos
Vão até ao de opções internas do jogo, pressionando Select durante um desafio Arcade. Agora vão até Audio, destaquem Commentary e primam simultaneamente Q e Cir. Se correu tudo bem, terão de optar entre uma francesa, uma alemã e uma inglesa, prontas a dar-vos as suas opiniões futebolísticas no decorrer do desafio.

Movimentos Arcade especiais
Ataque
Toque de calcanhar – Q+X
Back-flick – T+Cir
Remate demolidor – X+T

Recepção de bolas altas
Cabeceamento – Segurem Q ou Cir
Pontapé de bicicleta – X+T
Mão de Deus – T+Cir

Recepção de bolas baixas
Mega volley – T+Cir
Cabeceamento de mergulho – X+T

Defesa
Chutar a bola – T+Cir
Afastar a bola com as duas mãos – T+Cir
Pontapé Kung-Fu (X+Q)
Mega tackle (médio) – (X+T)

Coisas espalhafatosas
Fintar – X+Q
Mega corrida – Q+Cir

Dream Team
Seleccionem um jogo amigável e primam Q+X+L2+R2 no ecrã de tácticas. Se a dica estiver acessível irá aparecer Dream Team no topo do ecrã.

ADVENTURES OF LOMAX LEMMING

Saltar de nível
Durante o jogo, primam B, Start, C sem largar, L1 (sem largar), T, Cir, X, Q. Um número irá aparecer à esquerda de Lomax. Para saltarem um nível, segurem C, L1, Select+Start.

Modo Helicóptero
Seleccionem o helicóptero e primam L1+Q para voarem pelos níveis. Atenção, que esta dica só funciona com o menu de cheats activado.

AGILE WARRIOR

Pausem o jogo para introduzirem uma das seguintes sequências:

Invencibilidade
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, B, X, 3xT, Q

Combustível e armadura máximos
Es, 4xQ, C, 3xT, D, Cir, B, X, 3xT, Cir

Todas as armas (999)
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, Ba, X, 4xR1, 4xL1, 4xR2, 4xL2

B1 Airstrike
Um ataque devastador com o Bombardeiro Secreto
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, Ba, 6xX

Mesh Fog Editor
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, Ba, X, 3xBa, 3xT
Para alterar o sombreado dos gráficos
Q, T, Cir, e X

Overhead Map Translucency
Deixa-vos ver através do overhead map
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, Ba, X, 5xCir

Missão Completa
Completa imediatamente todos os objectivos da missão
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, Ba, X, 3xT, Ba, Ba, Ba

Novos ângulos de câmara
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, Ba, X, C, Ba, Es, Di
Introduzam o código repetidamente para vários ângulos de visão.

Dirty Dancer
Es, 4xQ, 3xT, Di, Cir, Ba, X, Ba, X, Ba, X, Ba, X, Ba, X, Ba, X
Introduzam este código e completem a corrente missão.

No briefing da missão seguinte, vão ter uma loura muito sexy a dançar só para vocês.

Acesso a todas as missões
Es, Q, Q, Q, Q, C, T, T, T, Di, Cir, Ba, X, T, T, T, C, C, C

Enable Ground Crash
Es, Q, Q, Q, Q, C, T, T, T, Di, Cir, Ba, X, Q, X, X, Q

Figures On Display
Es, Q, Q, Q, Q, C, T, T, T, Di, Cir, Ba, X, L1+R2

Completar todas as missões
Es, Q, Q, Q, Q, C, T, T, T, Di, Cir, Ba, X, Select, X, X, X, Select, T, T, T, Select, X, X, X

Passwords de nível
2 – 5433
3 – 0007
4 – 1213
5 – 1224
6 – 7154

AIR COMBAT

Aviões Infinitos
Se terminarem o jogo no nível de dificuldade normal, serão presenteados com todos os aviões possíveis e imaginários no jogo seguinte.

Carregar as dicas do jogo
Mesmo antes do jogo, vão ao ecrã de loading e primam sem largar R1 e Cir. O ecrã vai transformar-se em dezenas de Cd's saltitantes. Agora basta introduzirem um dos seguintes códigos para activarem as dicas.

Carregar o jogo
Primam C, Es, Ba, Di. Se o código entrou, o pequeno monstro verde irá aparecer no canto inferior esquerdo do ecrã. Agora, da próxima vez que carregarem o jogo, vão poder jogar um estranho jogo de bónus.

Pintar os aviões
Primam C, Ba, Es, Di, Ba, Di. Se o código entrou, um pequeno avião a jacto irá aparecer no canto inferior esquerdo do ecrã, permitindo-vos pintar o vosso avião.

Colour of Wingmen
Primam Start 10 vezes e depois R1. Agora vão poder ver os vossos wingman completamente alucinados.

Mudar as cores dos aviões no modo 2 jogadores
Primam Es, Di, Es, Di, Ba, C, Ba, C, Cir, Cir, T, T, T.

AIR COMBAT 2

Mostrar os aviões
Ao completarem o jogo com uma pontuação de General, podem abrir esta nova opção no ecrã de opções. Permite-vos, basicamente, ver todos os aviões do jogo, mostrando-vos a sua imagem e permitindo-vos fazer zoom e rodá-la. Diz-vos também se é um avião aliado ou inimigo. São 24 ao todo.

Missões Secretas
Joguem no modo Free Mission e completem as missões habituais em todos os níveis de dificuldade. Se conseguirem, serão presenteados com duas missões de bónus que não estão disponíveis no jogo normal.

Music Test
Completem o jogo com uma pontuação de Tenente e um Music Player irá aparecer no ecrã de opções. Podem ouvir ao todo 28 faixas, usando os botões L e R para as seleccionar e Cir para as tocar.

Lock Replay mode
Para congelarem a imagem de um replay, segurem o botão de mapa durante o visionamento.

Visionamento alternativo do mapa da missão
Destaquem a opção Mission no ecrã de selecção de missões e primam Select. Agora já podem escolher mais três novos ângulos de visão.

ALIEN TRILOGY

O pai de todas as dicas
Para acederem a todas as armas, a munições ilimitadas, invencibilidade e ainda a todos os níveis, digitem a seguinte password: 1GOTP1NK8C1DBOOTSON

Saltar de nível
No ecrã de passwords, digitem G0LVL e depois o número do nível pretendido.

1 – Xenomania Setting
2 – J3BBBBBBDWP8903BBBBBBBBMBBBXJBBB
3 – LZBBBBBKCPB9N3DBBBCGBBMBBCD1BBB
4 – FBBBBBBBMCB9XLDBBBFBBBMBBCX1BBB
5 – 7LBB7BBB84PB9K3GBBBDLBLMBBDB1BBB
6 – 1LBBBBBB6WPB7F3GBBBJ2BBBBBDX1BBB
7 – YGBJLBBB70PB9R3CQVCBG9BBDBQFJ9CLB

ANDRETTI RACING

Editor de carros
Durante a corrida, primam Start para pausar o jogo e movam o cursor até Racing Statistics. Agora primam e segurem L1+L2+R1+R2+X+Cir+Select. Um menu de edição de carros secreto vai aparecer, permitindo-vos alterar funções como downforce, consumo de combustível e tipo de pneus. Reparem que algumas podem mesmo descer a níveis abaixo de zero.

Diferentes Carros Coloridos
Comecem uma nova corrida e seleccionem a opção Begin Career. No ecrã Register digitem as seguintes passwords:
Go Bears! – Para vagões de gado
Go Bruins! – Para carros de Fórmula 1
No ecrã de selecção de carros, irão ver viaturas com pintura e logos diferentes.

AREA 51

Controlar o Boss
Vão até ao primeiro nível do jogo e matem apenas os três primeiros membros da STAAR. O jogo irá recomeçar, e agora já poderão controlar o Boss extraterrestre.

Dica da espingarda
No ecrã de pausa, primam T, Q, T, Es, R1

ARMOURED CORE

Perspectiva do piloto
Para acederem a uma perspectiva na primeira pessoa durante uma missão, primam a seguinte sequência: Cir+T+Start e depois voltem ao jogo.

Câmara fixa
Para fixarem a câmara sobre o campo de batalha, primam Cir+X+Start e depois voltem ao jogo.

Mudança de fundo
No ecrã de desenho de emblemas, primam L1+L2+Select logo após terem feito um desenho. O emblema vai aparecer agora no lugar do fundo preto habitual.

Bónus de perda
Se perderem o jogo por dívidas superiores a 50 000 Choam, vão assistir a uma pequena sequência em FMV e o jogo recomeçará. Agora irão dispor de itens de bónus para compensar a vossa falta de destreza.

ASSAULT RIGS

Invencibilidade
Durante o jogo e sem precisarem de pausar, primam Es, X, Es, X, Es, Es, X, Di, X, Di, X, X. Se resultar em cheio, aparecerá uma mensagem no ecrã.

Todas as armas
Durante o jogo e sem precisarem de pausar, primam Es, Di, Es, Es, Di, Es, Di, Di, C, Ba, C, C, Ba, C, Ba, Ba

Códigos de nível
2 – Q, X, Q, X, T, Q
3 – T, Q, Q, Cir, Cir, T
4 – T, Q, T, T, Cir, T
5 – Q, T, T, T, X, T
6 – T, Q, Cir, Cir, X, Q
7 – X, Q, Q, Q, Cir, T
8 – T, Q, X, Q, T, T
9 – Q, T, Q, X, T, X
10 – T, T, Cir, Q, X, Q
11 – T, T, X, T, Cir, Q
12 – Cir, Q, T, T, T, X
13 – T, Q, Cir, X, T, Q
14 – T, T, X, Q, Q, X
15 – Cir, X, T, T, T, T
16 – Cir, Q, Cir, Cir, Cir, Q
17 – T, T, T, Cir, T, Q
18 – Q, Cir, Q, X, Q, T
19 – X, X, Q, X, T, Cir
20 – X, Q, X, T, T, Q
21 – T, Q, T, Q, T, T
22 – Q, Q, T, Cir, Q, T
23 – Cir, X, X, X, X,T
24 – T, Q, Q, T, T, T
25 – T, Cir, T, T, Cir, Q
26 – Q, Cir, Cir, X, Q, X
27 – X, Cir, Q, T, T, Q
28 – Q, Cir, Q, Q, Q, Q
29 – T, Q, Cir, X, Cir, Cir
30 – Q, Cir, X, Cir, X, Q
31 – Cir, Q, X, T, Cir, T
32 – T, Q, X, Cir, Q, X
33 – X, X, T, X, X, Q
34 – X, Cir, Q, Cir, Cir, Q
35 – Cir, T, X, T, X, T
36 – X, T, T, X, X, Q
37 – X, T, T, X, T, Q
38 – Cir, X, T, T, Q, Cir
39 – Q, T, Q, T, Q, X
40 – Q, X, T, X, X, T
41 – T, X, T, Cir, Q, X
42 – Cir, X, T, Cir, X, Q

AUTO-DESTRUCT

Acesso às dicas
Primam pausa durante o jogo, e introduzam o código do Menu de Dicas. Agora façam pausa para introduzirem os seguintes códigos, que deverão ser activados no menu de cheats.

Menu de Dicas
C, Ba, Es, Di, Ba, Di, L1, R1, R1

Modo Blood
L1, Ba, R1, Es, L1, Di, R1

Anjos
C, R1, Ba, L1, C, Es, R1, Di, L1

Swarmmers x5
C, Ba, C, Es, Di, R1, L1, R1, L1

Lasers duplos
R1, L1, R1, L1, C, Ba, C, Es, Di

Selecção de carros
Es, R1, Di, R1, Es, R1, Di, R1

New York Time Trial
L1, Di, Ba, Es, C, R1

Tokio Time Trial
L1, Es, Di, R1, Es, Di, L1

Subway Time Trial
L1, Es, L1, R1, Di, R1

Menu Debug
C, Di, Es, Ba, Cir, L1, R1, R1, L1, Cir, Ba, Es, Di, C

Escolha de missão
C, Ba, Cir, L1, R1, L1, Cir, Ba, C

Missão seguinte
Q, Cir, R1, L1, Cir, Ba, L1, C

Nitros extra
L1, Cir, Ba, L1, C, Q, Cir, R1

Todo o dinheiro
L1, R1, C, Cir, Ba, Q, Di, R1, L1

Tempo extra
Ba, L1, L1, Cir, Cir, R1, C, Q, L1

Invulnerabilidade
L1, L1, L1, L1, Es, Cir, Cir, Q, L1

Combustível infinito
L1, Cir, Es, L1, Cir, R1, L1, C, R1, Ba

Todos os Time Trails
R1, L1, Cir, Es, Cir, Cir, Es, L1, Cir

Car Tune-up Menu
L1, R1, L1, C, Ba, Cir, Ba, Di, Es, Q, R1

Passwords nível
2 – sXFVgffPh
3 – sXFVffhPt
4 – sXBKgfhPh
5 – gSKKJffsp
6 – rmFjkHCrP
7 – rmFjhHCrb
8 – sXBVgrfPk
9 – kRfXrWYPs
10 – gFFVkrFVY
11 – sSSPhtZNb
12 – gSTBXrfmq
13 – gXTCTTZmY
14 – gXWBXWfrz
15 – sSSFJWLNZ
16 – gSTRghCfm
17 – gSFXTMBKH
18 – sVHtsMMKC]
19 – gSFXTMBKH
20 – gSBMVMFKS
21 – sPCgfghggr
22 – gSFMgkHZP
23 – sPHgfgfgS
24 – gXBTgshCM
25 – gSJVfVYZN

BALL BLAZER CHAMPIONS

Shrinking Rotofoil
No ecrã de passwords, primam:
X, Cir, X, X, Cir, X
X, X, X, X, X, X
X, X, T, T, X, X
Q, X, X, X, X, Q
X, Q, Q, Q, Q, X

Master Dome
No ecrã de passwords, primam:
Cir, L1, L1, R1, R2, L2
X, Q, Q, R1, R2, R1
R2, T, L2, R1, L2, Cir
L2, R2, R1, X, L1, R2
Q, L2, R1, X, R1, R1

BASES LOADED '96

Modo Cheat
Joguem um jogo normal e primam T, Q, X, Cir, Cir, Cir no controlo 2. Se correu tudo bem, irão ouvir o som de um piano.

Qualquer Inning
No modo Cheat, primam X e a expressão "let's go inning" aparecerá no canto superior esquerdo do ecrã. Agora primam X repetidamente para acederem ao domínio pretendido. Se, por exemplo quiserem ir até ao 4º, primam X, X, X, X.

Homer
No modo Cheat, primam L1. Ouvirão em seguida uma voz dizer "home run". Agora já poderão atingir um Homer sempre que quiserem.

Computador no controlo
No modo Cheat, primam L2 e será desta vez o computador a jogar.

BATTLE ARENA TOSHIDEN

Joguem como Gaia
Introduzam o seguinte código muito rapidamente no ecrã de título, quando o texto para destacar a opção surgir de qualquer um dos lados do ecrã: Ba, DBE, Es, Q (onde Q significar weak smash), se tiverem alterado a configuração dos botões, carreguem no correspondente. Se tudo correu bem, ouvirão uma voz a dizer "Fight!". Em seguida, vão até ao ecrã de selecção de personagens e destaquem Eiji. Primam C, enquanto o seleccionam. Se atingiram o objectivo, o retrato de Eiji ficará em branco e o nome "Gaia" aparecerá por baixo.

Joguem como Sho
Introduzam o código da dica anterior e deixem o jogo correr no modo Demo. Enquanto a Demo estiver a passar, primam Start no controlo 2 para regressarem ao ecrã de título. Introduzam o seguinte código muito rapidamente no ecrã de título, quando o texto para destacar a opção surgir de qualquer um dos lados do ecrã: Es, Di, Es, Di, Q (onde Q significar weak smash), se tiverem alterado a configuração dos botões, carreguem no correspondente. Se tudo correu bem, ouvirão uma voz a dizer "Fight!". Em seguida, vão até ao ecrã de selecção de personagens, destaquem Kayn e primam Ba enquanto o seleccionam. Se atingiram o objectivo, o retrato de Kayn ficará em branco e o nome "Sho" aparecerá.

Instant Special Moves
Depois de introduzirem os códigos para jogar com Gaia e Sho, esperem que a Demo corra e que o ecrã de título reapareça. Quando o texto para destacar a opção surgir de qualquer um dos lados do ecrã, primam DBE e weak kick no controlo 1. Se tudo correu bem, ouvirão uma voz a dizer "Fantastic!" e o texto de opção ficará branco. Para tirarem o máximo partido desta dica, sigam até Options e mudem a configuração dos botões do controlo de modo a que L1, L2, R1 e R2 fiquem a ser usados para os movimentos especiais. Agora comecem a luta e espantem-se com os movimentos especiais acessíveis apenas com um botão. Se premirem os quatro botões e Select durante uma luta, activam o movimento desesperado do vosso personagem. Mas atenção, que esta dica só funciona nos modos Fácil e Muito Fácil.

Selecção de configuração
Depois de introduzirem a dica anterior, esperem que a Demo comece e primam Start. Quando o texto para destacar a opção surgir de qualquer um dos lados do ecrã, primam muito rapidamente a seguinte sequência no controlo 2: Es, Di, Es, Di, Es, Q (onde Q significar weak smash), se tiverem alterado a configuração dos botões, carreguem no correspondente.
Se tudo correu bem, ouvirão uma voz a dizer "Fantastic!" e o texto de opção ficará amarelo. Agora já podem usar qualquer configuração no vosso controlo.

BATTLE ARENA TOSHIDEN 2

Boss Final
Para acederem ao Boss final, primam no ecrã de título a seguinte sequência:
C, Ba, C, Ba, C+Q

Selecção de Bosses – forma mais difícil
Completem o modo Battle no nível de dificuldade 4. Em seguida, quando forem buscar o vosso personagem, a selecção normal (ao acaso) mostrará os dois Bosses normais, Uranus e Master, que já estão seleccionáveis.
Completem o modo Battle no nível de dificuldade 6 (sem continues) e mais dois Bosses ficarão seleccionáveis: Sho e Vermillion. Para chegarem ao último Boss secreto – Grim – terão de completar o modo Battle no nível de dificuldade 8, usando Vermillion. Em seguida, e no ecrã de título primam Es, Di, R1, T, L2 e Q. Se tudo correu como devia, ouvirão um sino. Para seleccionarem o Boss, destaquem no ecrã de selecção de personagens e primam Select para abrandar a rodagem dos personagens. Quando o Boss pretendido surgir, primam Q, T, Cir ou X.

Selecção de Uranus e Master – forma fácil
No ecrã de título, enquanto os itens do menu surgem vindos do lado esquerdo, primam rapidamente no controlo 1: R1, L2, X, L1, R2, Cir. Se tudo correu bem, ouvirão um jingle. Sigam até ao ecrã de selecção de personagens e destaquem a random box. Agora já poderão seleccionar Uranus e Master.

Selecção de Sho e Vermillion – forma fácil
Depois de activarem o código de acesso a Uranus e Master, esperem que surjam os itens do menu vindos do lado esquerdo do ecrã e primam rapidamente no controlo 2: R1, L2, X, L1, R2, Cir. Se tudo correu bem, ouvirão um jingle. Sigam até ao ecrã de selecção de personagens e destaquem a random box. Agora já poderão seleccionar Sho e Vermillion.

Movimentos Secretos
Depois de ganharem o jogo já com Sho e Vermillion seleccionáveis, a box do menu ficará verde. Isto significa que os movimentos secretos já estão operacionais e que já os podem executar premindo R1 e R2 ao mesmo tempo.

Gaia com armadura
Esta dica funciona apenas na versão japonesa.
Seleccionem Gaia e antes que a voz vos diga "Fight!", primam rapidamente C, C, C, Ba. Se tudo correr bem, cinco enormes partes da armadura irão voar à volta de Gaia e moldar-se ao seu corpo. Agora, os golpes só lhe vão causar metade dos danos, e poderão experimentar um espectacular movimento desesperado.

Candid Camera!
No ecrã de opções, ponham todos os botões R1, R2, L1 e R2 em 'NOT USED' e a opção da câmara em 'CON-

TROL'. Avancem pelas opções R1, R2, L1 e R2 novamente até estarem ligados em 'CAMERA'. Agora já podem girar a câmara, premindo R1, R2, L1 e L2 tanto em pausa, como durante a luta. Para desligarem os instrumentos pausem o jogo e pressionem Q+T+Cir+X+Select no controlo 1. O menu de opções desaparecerá. Pressionem-nos novamente e as barras de energia e overdrive também desaparecerão. Para voltarem ao jogo normal, basta pressionarem os mesmos botões. Mas se jogarem sem instrumentos seleccionados, poderão controlar o zoom e o scrolling vertical da câmara, com a ajuda de R1, R2, L1 e L2.

BATTLE ARENA TOSHIDEN 3

Escolha ao calhas
Segurem L1+L2+R1+R2 no ecrã de selecção de personagens e enquanto a caixa se mover, primam Q, T, X, ou Cir.

Remover os painéis
Pausem uma luta, segurem Cir+T+Q+X e depois primam Select. Este código removerá as selecções de continue, opções e reset. Sem soltar os quatro botões, primam novamente Select. Irão agora remover as barras de Life e Overdrive. Para voltarem a ter o display na sua forma habitual, repitam o código, enquanto carregam em Select.

Joguem com os sub-bosses
Vençam o jogo com cada personagem básico no nível 3 ou superior e acedam ao seu sub-boss.

Joguem com Shou
Acedam a todos os sub-bosses e depois vençam o jogo com Vermillion no nível 3 ou superior.

Joguem com Abel
Vençam o jogo com Shou no nível 7.

Joguem com Vell
Vençam o jogo com Abel no nível 7.

Joguem com Naru
Vençam o jogo com Abel no nível 7.

Mudança de vestuário
Vençam o jogo com Naru no nível 7 e utilizem Q ou X para seleccionar o personagem.

Instant Secret Moves
Vençam o jogo com Naru, e depois configurem dois ou mais botões L e R para movimentos especiais. Pressionem todos os referidos botões ao mesmo tempo e executem um movimento secreto. Mas atenção, que esta dica não funciona com todos os personagens.

Controlo manual da câmara
Acedam ao menu de configuração de botões, destaquem qualquer botão L e R e primam L1+L2+R1+R2. Agora serão estes botões a controlar a câmara e a visão pode agora ser rodada manualmente.

BLACK DAWN

Pausem o jogo e primam Select, L2, Select, R2 antes dos seguintes códigos:
Combustível e munições máximas – T, T, T, Cir
Armas máximas – L1, L2, R1, R2
Summon Wingman – Q, Q, Q, Cir
Missão terminada – T, T, T, Ba, Ba, Ba
Screen mode toggle – Ba, R1, R2
(bypasses pause menu)
Upgrade current weapon – L1, L1, R1, R1

BLAM! MACHINEHEAD

Código de munições
Introduzam o seguinte código no ecrã de título ou no menu principal: 4xCir, L1, Cir, 2xL1, Cir, L1, Cir, 2xL1, Cir, L1, Cir, 4xL1.
Irá então surgir a mensagem "infinite ammo engaged" a confirmar que já poderão aceder a munições infinitas.

Passwords de nível
Nível 2 (1.2) SQDZFO5TJJ
N. 3 (1.3) HYM7GODECM
N.4 (1.4) WFHIHOPOJC
N.5 (2.1) I54FHOD5BF
N.6 (2.2) E94FHOLLKJ
N.7 (2.3) MHLFHODTCM
N.8 (2.4) ALLFHOXGPU
N.9 (2.5) BDNJHOLLPU
N.10 (3.1) 8JGIHO9B4V
N.11 (3.2) E9GGHOJIQH
N.12 (3.3) 9F0JGOLZJD
N.13 (3.4) SKAGHO9P40
N.14 (4.1) JJ0BNN9FCM
N.15 (4.2) EYWJHOP7BF
N. 16 (4.3) JQNFHOT7BF
N.17 (4.4) 6H9DAOQJ2F

BLAST CHAMBER

Vidas infinitas
Vão até ao ecrã do menu principal e primam: Q, Es, Q, Di, Cir, Ba, Cir, C.
Agora sigam até à opção Games e escolham Solo Survivor. Acabaram de seleccionar o modo 1 jogador, mas as vossas vidas não terão mais fim!

Passwords de Nível
Ziggurat NAEMMAAB
Backstab MAGDIEAH
Fall N Arch NINKPDME
Fugitive MJKKAMKC
Rainbow JODPIGEH
Lavapalooza ICJABNA

BLAZING DRAGONS

Para Flicker ganhar o torneio e casar com a princesa, introduzam:
V?U5MK 4N6LUL OHW5CB

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Durante o jogo (não precisam de pausar), introduzam os códigos seguintes para acederem a
Blood Refill – C, Di, Q, Cir, C, Ba, Di, Di
Full Magic – Di, Di, Q, Cir, C, Ba, Di, Di
Imagens em Full Motion Video - Di, Di, Q, Cir, C, Ba, Di, Es

Ganhem 99 itens de um Ferreiro de Espíritos
Em vez de irem em pessoa até ao Ferreiro de Espíritos, apoderem-se de um inimigo com a ajuda do controlo da mente ou spirit rack spells e mandem-no no vosso lugar. A vida deles será perdida, mas em contrapartida vocês ganharão 99 objectos.

BLOODY ROAR

Para mudarem o vestuário das personagens, seleccionem-nos com Cir.
Se os quiserem com uma cabeça maior, seleccionem-nos, mantendo L2 pressionado e carregando em Cir.
Se lhes quiserem diminuir o tamanho, mantenham R2 pressionado e seleccionem-nos com o botão Cir.

E se conseguirem bater todos os adversários em menos de dez minutos no modo Time Attack podem vestir Alice com um belo uniforme de menina de colégio.

Menu de bónus
Este menu permite-vos aceder a opções extra, cheias de eventos a conseguir levar a bom termo.

Big arm type
Acabem o jogo sem continuações.

Modo No Gauge
Ganhem o jogo com o Yugo num nível de dificuldade 4 ou superior.

Modo Camera
Ganhem o jogo com a Alice num nível de dificuldade 4 ou superior.

Modo No Lightning
Ganhem o jogo com Long num nível de dificuldade 4 ou superior.

Modo No Guard
Ganhem o jogo com Gado num nível de dificuldade 4 ou superior.

Modo No Wall
Ganhem o jogo com Mitsuko num nível de dificuldade 4 ou superior, sem terem de passar pelo modo Beast.

Wall Display Off
Ganhem o jogo com Fox num nível de dificuldade 4 ou superior.

Recuperação de vitalidade
Ganhem o jogo com Bakuryu num nível de dificuldade 4 ou superior.

Nível Pequeno
Ganhem o jogo com Greg num nível de dificuldade 4 ou superior. Dois níveis ficarão disponíveis no modo Practice assim que a tarefa for completada.

Nível grande
Derrotem pelo menos dez personagens no modo Survival. Dois níveis ficarão disponíveis no modo Practice assim que esta tarefa for completada.

Movimento Oblíquo
Terminem o modo Time Attack em menos de dez minutos. Só assim os personagens poderão entrar e sair do ecrã, ao melhor estilo Toshinden. Basta que para isso carreguem em L1 ou L2.

Modo Afterimage
Terminem o jogo num nível de dificuldade de 4 ou superior com todos os personagens. As imagens de fundo irão desaparecer e dar lugar a um fundo negro cheio de imagens obscuras em movimento.

Alice marinheira
Terminem o jogo com Alice no nível 6 sem continuações. Agora vão poder vê-la linda de morrer num fato de marinheiro.

BOGEY DEAD 6

Acesso a todos os jactos de combate
Vão até ao ecrã de selecção de aviões e introduzam:
Es, Es, Di, Ba, C, Ba, Di, Select
Um grito confirmará que a dica entrou.
Acesso a todas as missões
Escolham Mission Select no menu Game e primam:

C, Ba, Ba, Di, Es, Ba, C, T
Um grito confirmará que a dica entrou.

BRAHMA FORCE: ASSAULT ON BELTLOGGER 9

Modo Fácil
Segurem DCD+X+Q e depois primam Start no ecrã Press Start Button

Modo Difícil
Primam L1, R1, L2, R2, Q, X, T, Cir no ecrã de título.

Modo Flight (voo)
Terminem o jogo em menos de hora e meia. Depois, segurem L2+R2 e primam X no controlo 2. Durante o jogo, primam R2 no controlo 1 para ganhar altitude e L2 para perder.

Opções de bónus
Completem o jogo em menos de hora e meia, usando o cartão de memória. Quando o ecrã de título voltar a aparecer, primam Start. Escolham 'Special' nas selecções do ecrã para acederem à selecção de níveis, visionamento de sequências em Full Motion Video, introdução de modo de teste de som e muitas outras opções.

Bónus de final de jogo
Quando acabarem o jogo, independentemente do tempo que levarem, áreas ocultas serão reveladas no mapa. Para além disso, poderão ainda guardar armas e munições. No entanto, os SAP's serão reduzidos para metade.

BUBBLE BOBBLE

Modo Cheat
No ecrã Start primam Ba, C, Ba, C, Es, Ba, Es, Ba, C, Ba. Uma mensagem vai aparecer a confirmar a entrada do código. Em seguida, comecem um jogo normalmente e enquanto jogarem primam:
R1 – saltar para o nível seguinte
L1 – voltar ao nível anterior
R2 – Aceder a um menu de opções
L2 – Confirmar selecções no menu de opções

BUBSY 3D

Passwords secretas
Escolham Load Game no menu principal e introduzam os seguintes códigos como passwords:
XMUCHOLIFE – 99 vidas
XTOOROCKER – All rocket parts
XBNSCHTMMM – Etapas de bónus
XZOOMMMERKB – Level warp (durante o jogo primam Es e Start para saltarem para partes do nível)
XDBUGLOCNC – coordenadas do ecrã de pausa

BURNING ROAD

Modo Espelho
Seleccionem Practice, escolham a pista, o carro e a transmissão. Assim que a corrida começar, virem e sigam na outra direcção. Assim que passarem por um check-point, irão para o primeiro lugar e os outros carros irão virar e seguir-vos, apesar de levarem algum tempo a alcançar-vos. Agora corram como habitualmente e desfrutem das outras três pistas seleccionáveis.

BUST-A-MOVE (PUZZLE BOBBLE 2)

Níveis modificados
No ecrã de selecção (onde têm Game Start, Time Attack, etc.) primam R1, C, L2 e Ba. O 'story-mode' para um jogador deverá agora ter a expressão "Another World" na parte de baixo e conter versões modificadas dos diferentes níveis.

Créditos
Vão até ao modo Options e destaquem Credit. Primam Es, Di, R1, R2, L2, L1, C, Ba. Em seguida, primam X para aumentarem os créditos até o relógio parar. Com alguma velocidade, poderão conseguir 29.

Selecção de personagens
Comecem um jogo Puzzle. Quando o mapa de nível aparecer, primam Es, Es, C, Ba. Depois primam L1+R1+L2+R2 e irá aparecer um ecrã de selecção de personagens. Usem Es ou Di para seleccionar o personagem e X para continuar. Continuarão a ver o Bubby no ecrã Map, mas o vosso novo personagem não tardará a aparecer!

BUSHIDO BLADE

Finais alternativos
Para verem estes finais, terão de seguir à risca as seguintes regras:

1 – O Código de Honra de Bushido Blade tem de ser obedecido em todas as ocasiões.
2 – Não podem infligir golpes até defrontarem o Boss final. Derrotem o primeiro adversário sem serem atingidos nem sequer ao de leve. Quando chegarem ao segundo, segurem L1 e corram para o poço na zona em construção, mas antes tirem as pernas ao adversário, assim não terão de os enfrentar antes da quinta luta. Derrotem o quinto adversário e os quatro bosses sem serem atingidos por golpes. Agora já poderão enfrentar um dos 3 bosses ocultos: Kindati, Hongou ou Black Lotus (envolto em ligaduras), e desta vez a regra dos golpes já não se aplica, porque os continues são mais que muitos.

Acesso a Katze
O grande teste à vossa destreza está no Slash Mode, porque no seu final terão a oportunidade de controlar e seleccionar Katze como vosso personagem. Mas, atenção, têm de matar 100 adversários, sem serem mortos, o que significa que não há continues para ninguém! Se se deixarem matar, terão de sair deste modo e começar tudo de novo desde o primeiro adversário. Assim que consigam realizar esta proeza praticamente impossível, poderão escolher Katze nos modos Versus e Pratice. Movam a caixa de selecção do ecrã junto a Red Shadow ou Kannuki. Se tudo correr bem, o cursor desaparecerá, assim como os personagens. Agora, para seleccionarem Katze basta premir Cir.

Fazer um jogo em link-up só com um disco
Carreguem o jogo e seleccionem o modo link-up. Tirem o disco e carreguem-no noutra Playstation. Seleccionem o modo link-up, depois as armas e os personagens para começar o link-up. O jogo deve parar neste ponto. Agora voltem a pôr o disco na primeira Playstation e o jogo irá carregar! Se parar novamente, continuem a mudar o disco até que volte a correr.

BUST-A-GROOVE: DANCE & RHYTHM ACTION

Dance Preview
Terminem o jogo no nível de dificuldade Easy.

Joguem com Capoeira
Terminem o jogo no nível de dificuldade Normal.

Joguem com Robo-Z
Terminem o jogo no nível de dificuldade Hard.

Joguem com Burger Dog
Terminem o jogo nos níveis de dificuldade Normal e Hard. Depois seleccionem Hamm como vosso personagem e terminem o jogo no nível de dificuldade Normal.

Joguem com Columbo
Terminem o jogo nos níveis de dificuldade Normal e Hard. Depois seleccionem Shorty como vosso personagem e terminem o jogo no nível de dificuldade Normal.

Alternar personagens
Destaquem um personagem, depois segurem Select e primam Cir.

Saltar de nível
Comecem um jogo no modo 1 Jogador. Segurem L2+R2+Select durante uma dança para saltarem para o nível seguinte.

Close-Up de uma pose de vencedor
Basta segurar Cir depois de ganhar um nível.

C&C: RED ALERT

Todos as dicas que se seguem são para fazer durante o jogo, sem ter de recorrer à Pausa, através dos botões do controlo. Os botões a activar encontram-se na barra de ícones e servem para a elaboração das equipas. O cursor não deve estar posicionado sobre as tropas no momento da manipulação.

Para conhecerem o mapa no Grande Dia, primam Q, T, Cir, X, T, Q.

Para acederem à Chronosfera, primam T, Cir, Cir, Q, Q, X.

Códigos
Dêem início ao jogo e esperam que surja a barra com os botões da Playstation. Depois para

Vitória instantânea, primam X, Q, Q, Cir, T, Cir.

Nuke instantâneo, primam Cir, X, Cir, T, Q, X.

Dinheiro instantâneo, primam Q, Q, Cir, X, T, Cir.

CARDINAL SYN

Selecção de sub-bosses
Introduzam os códigos abaixo no ecrã "Press Star". Se forem bem sucedidos, ouvirão um som metálico. Para verem a intro de cada personagem em Full Motion Video basta seleccionar o personagem pretendido em Modo Tournament.
Kahn: C, C, Ba, Ba, T
Stygian: Es, Di, Es, Di, T
Redemptor: C, Ba, Es, Di, Cir
Juni: C, Es, Es, C, Q
Mongwan: Ba, Ba, Ba, C, T
Vodu: Es, Es, Es, C, Cir
Bimorphia: Di, Di, Di, Ba, Q
Moloch: C, Di, Ba, Es, Q

CASPER

Diagonal para cima à esquerda - DCE

Atravessar paredes
Esta dica permite que Casper atravesse qualquer parede, poupando-vos assim de todos os sacrifícios antes necessários para chegarem a sítios inacessíveis para obterem chaves e outros objectos indispensáveis.

Para a activarem, basta dirigirem-se ao canto superior esquerdo de qualquer sala e introduzirem o seguinte código: DCE+L1+R1+Start. Vão notar que o jogo em vez de ficar em pausa, vai ficar com a imagem parada. Mantendo presos os botões mencionados, primam T. O jogo vai descongelar. Primam R1 e usufruam desta sensação verdadeiramente única!

Sala Mega Secreta
Esta batota vai fazer Casper entrar na sala onde estão todos os ícones morph, todos os objectos necessários para derrotar todos os bosses do seu tio, montanhas de chaves e muitos outros objectos vitais. Para conseguirem aceder a esta pequena maravilha, vão até à entrada principal e activem a batota anterior. Em seguida, subam as escadas à esquerda até ao primeiro andar. Assim que lá chegarem virem para as escadas que acabaram de subir e primam R1 para flutuarem para cima. O vosso objectivo é pairar bem alto sobre o raio que se encontra sobre as escadas e depois manterem-se a flutuar em direcção ao chão, até que vos apareça uma nova sala.

Turbo
Para tornarem Casper mais rápido que uma bala, primam T+X, R1, R1, R1 durante qualquer altura do jogo. Este código deverá ser introduzido no ecrã de inventário, por isso depois de premirem R1 pela terceira vez, não se esqueçam de voltar a carregar em T para regressar ao jogo.

CASTLEVANIA

Os movimentos especiais de Allucard
Hellfire (15MP): C, B, B-D, D, Q

Summon Spirit (5MP): E, D, C, B, Q

Soul Steal (50MP): E, D, B-D, B, B-E, E, D, Q

Dark Metamorphosis (10 MP): E, C-E, C, C-D, D, Q

Tetra Spirits (20MP): Carreguem em C durante dois segundos e depois pressionem C-D, D, B-D, B, Q

Wolf Charge (10MP): B, B-D, D, Q

Sword Brothers (30MP, têm de usar o espírito da Espada para esta tarefa): Primam B, B-D, D, C-D durante dois segundos e depois primam B, Q.

Wing Smash (8MP, têm de adoptar a forma de morcego para completarem esta missão): Primam X sem largar e C, C-E, E, B-D simultaneamente e depois soltem X.

Há ainda uma forma de aceder a opções extra. No ecrã de selecção de nomes, apresentem-se como Axelford e depois sigam para o ecrã Settings. Por último, o truque para levar a acção de Castlevania a níveis incríveis: joguem normalmente até acederem à forma de morcego. Voltem, então ao início, à altura em que os zombies começam a brotar da terra. Subam ao topo das escadas onde eles não vos podem apanhar e activem a vossa pele de morcego. Agora já podem dar cabo de quase, quase todos!

CHEESY

Pass. de nível
1 – WESTONMARE
2 – FOUNDATION
3 – PANTALOONS
4 – POLYNESIA7
5 – LANDSCAPES

COLONY WARS

Introduzam as seguintes letras no ecrã de passwords, e não se esqueçam de digitar maiúsculas onde estiveram assinaladas:

Commander*Jeffer –Selecção de nível e missão
Tranquillex – Supercooled primary weapons
Memo*X33RTY – Armas secundárias infinitas
Hestas*Retort – Energia infinita
All*cheats*off – Desliga todas as dicas activas

COMMAND AND CONQUER

Todos estes códigos são para efectuar no modo de pausa.

Para aceder ao canhão de iões
D, B, E, E, B, D, D, B, E, E, Q, T

Para aceder ao raid aéreo
D, B, E, E, B, D, D, B, E, E, Q, Cir

Para aceder ao mapa completo
Cir, Cir, Cir, C, Cir, Q, R, Cir, Cir, Cir

Para ganhar 5000 dólares
D, B, B, E, L1, E, D, B, E

Para comentários em japonês, digitar
GODZILLA

Nível secreto
Para jogarem um nível secreto, com doze comandos, dez mil dólares e muito tibério, escrevam PATSUX no ecrã das passwords.

Usando o comando, pressionem T para visualizarem a barra lateral. Depois, e com a ajuda do botão Cir, introduzam os códigos seguintes para acederem aos respectivos truques:

Lançar a A-Bomb
Cir, X, Cir, T, Q, T

Vencer a batalha
X, Q, Q, Cir, T, Cir

Dinheiro instantâneo
Q, Q, Cir, X, T, Cir

Transformar minério em homens (só em link-up)
X, Cir, T, T, Cir, X

Remover a cobertura
Q, T, Cir, X, T, Q

Time warp
T, Cir, Cir, Q, Q, X

Parabomba
Q, X, Cir, Cir, X, T

Transformar minério em cerveja
Q, Cir, Q, X, Cir, Cir

Missão oculta
Assim que terminarem a missão GDI final, introduzam PATSUX no ecrã de passwords.

Para ver todas as imagens em FMV (Full Motion Video)
Introduzam CINEMA no ecrã de passwords e depois WHOAMI, JC ou SG.

Códigos do mapa
No ecrã de título carreguem sem largar em L1+L2+R1+R2+Q+Cir. Em seguida primam Start e selecionem Password ou New Game. Mantenham os seis botões seguros até surgir o nível. Estes códigos servem tanto para a facção GDI como para a NOD e devem ser introduzidos em pleno jogo.

Ataque nuclear instantâneo
D, B, E, E, B, D, D, B, E, X, C, X

Conhecer melhor Kane
Primam Select sem largar na pad 1 enquanto carregam o jogo. Kane vai aparecer e falar-vos da sua carreira de actor.

Para acederem às operações secretas, introduzam COVERTOPS

Passwords GDI
2 Estónia – IY2E4RGPK
3 Latvia (Letónia) – VMNMUJFZP
4A Polónia – 1NXZDC3MK
4B Polónia – LHGHL19AI
4C Belarus – LHY8GYVDS
5A Alemanha – W1N457LJ4
5B Ucrânia – OXL3NYNNO
6 República Checa – 1MVDCPIIM
7 República Checa – OX3CSS3D4G
8A Áustria – WMJ8FPOQH
8B Eslováquia – AAY1YZS9J
9 Hungria – CSGU0J7AQ
10A Eslovénia – Z6J3CUD9V
10B Roménia – W5741QXPJ
11 Grécia – PZBVQGKQK
12A Albânia – 0M86O28IO
12B Bulgária – LWO3SMF6F
13 Jugoslávia – YM3XI0625
14 Jugoslávia – WMJQ8C0HG
15A Bósnia – GTJ2PV460
15B Bósnia – 4QLR9NRLA
15C Bósnia – C9RO0JST0

Operações especiais GDI
1 – 8PHJTYIP1
2 – SZ4VH22RY
3 – 878FROG1M

Operações secretas GDI
Blackout – GT1BEQHY8
Hell's Fury – 8PH1RPW9W
Infiltrated! – SHDZUI8ID
Elemental Imperative – 8PZAIF13P
Ground Zero – GT1TAEXF9
Twist of Fate – C9RO8NZGU
Blindsided – W15VEC3SQ

Todas as passwords NOD
2A Egipto – C99FAXKW8
2B Egipto – KDTPX9WPE
3A Sudão – EDT4LLS9D
3B Sudão – JFBS8WWWM
4A Chade – JY2RPNB0L
4B Chade – 4QHTTEY4B
5 Mauritânia – W15DASRS8
6A Costa do Marfim – 9QYUCB63B
6B Benim – 208F7432R
6C Nigéria – Q0WRYGFWX
7A Gabão – GTJKWOJDK
7B Camarões – OX3UJ0V6Q
7C República Central Africana – C9R67C70W
8A Zaire – OH1Y3FSC2
8B Zaire – GTJKE8W7B
9A Egipto – Y4UMW1NWE
9B Egipto – 3NJDSOKII
10A Angola – BBK5ONRL4
10B Tanzânia – MILZJC113
11A Namíbia – OX3UKOP94
11B Moçambique – GTJ26Z72A
12A Botswana – A9G1KD5FJ
12B Botswana – CSZZGEJ8H
13A África do Sul – W3C6NH4OV

13B África do Sul – AJ5CEQE7I
13C África do Sul – 25UJG3YHZ

Operações Especiais NOD

1
0LXRXJOY5

2
03O5MO802

Operações Secretas NOD
Bad Neighbourhood – C99X6L0D9
Deceit – SHVQLLFOX
The Tiberium Strain – W1N4V4TK8
Cloak & Dagger – C99FJ8DM5
Hostile Takeover – C99F1A8VH
NOD Death Squad – 0LF0D3T25
Under Siege: C&C – 457E1D682

CONTRA

Introduzam os seguintes códigos no ecrã de título:

Selecção de armas
L2, R2, L1, L2, C, Ba, Ba, C

Continues ilimitados
L2, R2, L1, R1, Es, Di, Di, Es

Movie Player
L2, L1, R1, R2, C, Es, Ba, Di

Bamboo Arcade
R2, R1, Di, Es, L1, L2

Bamboo Gyruss
L2, L1, Es, Di, R1, R2

COOL BOARDERS 2

Joguem com Alien e Snowman
Terminem os 100 movimentos em modo Master, e depois batam todos os records no modo Freestyle. Em alternativa, atinjam uma pontuação de pelo menos 40.0 na corrida de half-pipe.

Mudança de vestuário
Destaquem a opção Big Air no menu principal e primam: Ba, R1, C, R1, Ba, R2, C, R2, C, C, R1, Ba, Ba. Quando forem ao menu de selecção de personagens (fora o modo Competition), Cindy estará a usar um fato de pele e Irin um uniforme escolar. Podem alternar as roupas, pressionando X e movendo Es ou Di.

Joguem na pele do Boss
Terminem o modo Mirror em primeiro lugar.

Bónus Boards
Acedam ao modo Freestyle com todas as pistas. Batam o record em todas as pistas.

Modo Mirror
Terminem o modo Snowboarding Combined e acedam ao ecrã de opções. Primam Select no controlo 2, e depois R1+Q no ecrã de selecção de modo.

COURIER CRISIS

Seleccionem o icon de placa de memória, 'Load' e depois 'pass.'

1 – EFLCIFCGKJ
2 – IFLCIFCCKI
3 – MFLCIFCOKJ
4 – AFLCIFCKKJ
6 – FHCLFIGCJL
7 – FPCLFIOCJL
8 – FDCLFIKCJL
9 – KFLCIFCGII
10 – OFLCIFCCII
11 – CFLCIFCOIJ
12 – GFLCIFCKIJ
13 – FFCLFIGCJJ
14 – FJCLFICCIJ
15 – FNCLFIOCJJ

Sem temporizador/relógio
Primam L1+R2 no ecrã de selecção de vizinhança. Um som confirmará o sucesso da tarefa. O nível irá começar sem contagem de tempo, o que permitirá explorar toda a área.

Shake Fist
Primam L1+L2 ou R1+R2 durante o jogo.

Zaskar
Introduzam FDFKFKHCJK como password.

Pantera
Introduzam KFKFKFOEKJ como password.

CRASH BANDICOOT

Super password
No menu principal, acedem ao ecrã de passwords. Vão reparar que só tem uma linha, mas não é motivo para alarme. Assim que introduzirem os dois primeiros triângulos, mais duas irão aparecer. Poderão assim aceder a:

Qualquer nível
T, T, T, T, X, Q, T, T

100% pontuação completa
T, T, Q, X, T, Cir, T, T

Chaves (ambas) e todas as pedras preciosas
T, Cir, Q, T, X, X, X, X

CRASH BANDICOOT 2

Escudo extra
Quando Crash comprar a Quinta, primam C+Cir. Quando voltar a aparecer, já trará uma máscara.

Return Bouts
Se pretenderem combater novamente os bosses, coloquem-se em cima da plataforma de transporte e primam L1+R1+L2+R2+T e depois teclem C.

Vidas de bónus
Na segunda sala (nível 6-10), saltem para cima da cabeça do urso polar bebé e recolham mais 10 vidas.

CRIME CRACKERS

Selecção de Animação
No ecrã de título, primam C, C, Ba, Ba, Es, Es, Di, Di, Select. A palavra Start vai transformar-se em Animation.

Modo Debug
No ecrã de título, primam R1, R1, L1, L1, R2, R2, L2, L2, Es, Cir, Di, Q, Select, Start.

CRIME KILLER

Sequência final
Saltem para o final do jogo, digitando no ecrã de passwords: X, T, Cir, Q, T, Q, X, T, Q, T

CRITICAL DEPTH

Introduzam as seguintes dicas durante o jogo:

Fazer os inimigos largarem os seus bandos
L1, R1, L1, R1, C, Ba, Es, Di

Aumentar poder de fogo
R1, R2, R1, R2, C, Ba, C, Ba

Invulnerabilidade
L1, R1, L1, R1,C, Ba, Es, Di

Armas infinitas
L1, R1, L1, R1, C, Ba, Es, Ba

Submarinos ocultos
Sub.1: Mr. Phatt
Completem o jogo no nível de dificuldade médio e acederão ao submarino de Mr. Phatt.

Sub.2: Agent 326
Completem o jogo no nível de dificuldade Difícil, usando o submarino de Mr. Phatt e acederão ao Agent 326.

Sub.3: Abadon
Completem o jogo no nível de dificuldade Difícil, com o Agent 326 e poderão juntar Abadon ao vosso inventário.

Sub.4: Overseer
Para acederem a este overseer, terão de completar o jogo com todos os personagens iniciais.

Personagens ocultos
Mr. Phatt
Quando alcançarem Mr. Phatt durante uma missão, acabem com ele com um combo que faça mais de 48 pontos de danos e já poderão seleccioná-lo no ecrã de personagens.

Abaddon
Ponham o jogo no nível de dificuldade "Captain" e completem-no em Missions Mode. Abaddon ficará seleccionável.

Agent 326
Para tornarem este personagem seleccionável terão de terminar o jogo com mais de um milhão de pontos.

Overseer
Terão de completar o jogo com os primeiros personagens para então poderem seleccionar Overseer.

CRITICOM

Códigos de nível
No ecrã de opções, seleccionem Load/Save e depois introduzam os seguintes códigos para melhorarem a prestação dos personagens e acederem a mais vidas:

Yenji
Nível 2: Spid
N. 3: Star

Sgt Exene Dulalt
N.2: Sphe
N.3: Wing

Delara Zeral
N.2: Phan
N.3: King

Dayton
N. 2: Sier
N.3: Eter

Demonica
N.2: Gone
N.3: Worl

Gorm
N.2: Cham
N.3: Marv

Sid
N.2: Odth
N.3: Batm

Sonork
N.2: Play

Sequência Final
Usem este código para qualquer personagem e assistam à sequência final respectiva: TTAM

CROC

Mundo 1
1-2 – ULLLLDDULURDRRU
1-3 – RULULUURLRURLUD
1-b1 – DLURLDRLRLRRDLL
1-s1 – LURURUDRLDULULD
1-4 – ULDLLDDRLLRDRRU
1-5 – RUDULUUULDURLUD
1-6 – DLRRLDRDRURRDLL
1-b2 – LDUURRDRLLURULD
1-s2 – URLRULDRLDRDRRU

Mundo 2
2-1 – RDLDURUULLURLUD
2-2 – DRULULRDRRRRDLL
2-3 – LURDDRDRRLDULULD
2-b1 – ULDRULDRLLRDRRU
2-s1 – RDDDURUULDUUDUD
2-4 – DRRLULRDRURULLL
2-5 – LDUDDUDRDLUDRLD
2-6 – ULLRDUDRDDRLURU
2-b2 – RULDDDUUDLUUDUD
2-s2 – DRULDULDURRURLL

Mundo 3
3-1 – LURDUDURDDUDLLD
3-2 – ULDRDUURDLRLDRU
3-3 – RUDDDDDUDDUUUUD
3b-1 – DLRLDULDUURURLL
3s-1 – LUDDULURDLUULDD
3-4 – URRRURURDDRLDUU
3-5 – RDRDULDUDLUUURD
3-6 – DRDLURLDURRURDL
3b-2 – LULDDLURDDUDLDD
3s-2 – URURURULDLRLDDU

Mundo 4
4-1 – RDUDULDDDDUUULD
4-2 – DRLLURLUUURURUL
4-3 – LDDDDDULLLRULUD
4b-1 – UURRDDULLDULDDU
4s-1 – RRRDDULDLLRUULL
4-4 – DDDLDDDURRUURUD
4-5 – LLLDUURLLDRDLUL
4-6 – UUURDDRLLLULDDR
4b-2 – RLUDDULDLDDRUULL
4s-2 – DDLDDDDURUUURUU

Mundo 5
5-1LLDLURRLLLRULUR
5-2 – UDRUULRLLDULDDL
5-3 – RRRLURDLLLRUULR
5-4 – DDDDULDURRUURUU
5b1 – LLLLDRRLLDRDLUR

CRUSADER: NO REMORSE

Pass. das missões
Seleccionem 'Load Game', depois 'Teleport to mission' e introduzam as pass:

2 – FWQP
3 – PLRQ
4 – SZNF
5 – TD5S
6 – J1BT
7 – K2CV
8 – N3DW
9 – M4FX
10 – X5GZ
11 – C6HO
12 – D7JI
13 – F8K2
14 – FGL3
15 – JFM4

CYBERIA

Digitem NEMROSIM como vosso nome no início do jogo e poderão...
1 – Seleccionar o nível de dificuldade 1 para os modos Arcade e Puzzle.
2 – Carregar qualquer ponto gravado do jogo.
3 – Ver muito sangue. A cena do Slice-o-Matic é um bom exemplo.

Créditos
No último ecrã de passwords (GENIUS), introduzam as seguintes passwords:
TNRUB_SDC_NOILLIB_A
_REEB_OROPPAS_KNIRD

CYBERSLED

Novos trenós
Assim que o jogo estiver carregado, introduzam a seguinte sequência no ecrã que diz "Press Start Button": C, Es, Ba, Di, C, T, C, Di, Ba, Es, C, Cir

DARK FORCES

Selecção de níveis
Seleccionem Restore Game e introduzam P3NDLDQNY2. Depois seleccionem Start Game e poderão escolher entre catorze diferentes níveis.

Para acederem ao menu de dicas, digitem durante o jogo: E, Cir, X, D, Cir, X, B, Cir, X
Irá então aparecer um menu onde poderão optar pelas seguintes aldrabices:

Invencible – Impede-vos de serem mortos (desvia os ataques armados)
Coords – Fornece as coordenadas relativas à posição do inimigo
Supermap – Preenche por completo o mapa HUD
Pogo – Propulsiona-vos até sítios altos inacessíveis
Modo Pal – Muda o modo de vídeo (não recomendado)
Max Out – Dá-vos acesso ao máximo de armas e equipamento
Game Won – Ver Saltar de nível em baixo
Ponder – Congela os inimigos
Return to game – Para continuarem a jogar

Saltar de nível
No menu de batotas, liguem a opção Game Won (verde). Agora saiam do menu e coloquem-se em pausa. Irá aparecer-vos um novo menu com as opções Game Paused, Return to Game, Next Mission e Abort Mission. Seleccionem Next Mission para passarem ao nível seguinte.

Nível	*Passwords*
2	Talay: Tak Base – Y7B5T7S183
3	Anoat City – !VHDBMBMXZ
4	Research Facil – 9WJHBLCN00
5	Gromas Mines – 8XKGBKDPZ1
6	Detention Centre – 7YBKBJFL22
7	Ramsees Hed – Y7CAL7Q193
8	Robotics Facil – X8D3L6R2C4
9	Nar Shaddaa – W9F635SZB5
10	Jabba's Ship – V!Q534T0F6
11	Imperial City – NVHL4LFQ1R
12	Fuel Station – MYGM!KBR2S
13	The Executor – LXFN4JCSZT

DARKLIGHT CONFLICT

Menu de Cheats
Vão até ao menu de opções e primam: Ba, Ba, C, Q, Es, Es, L1, R1, Cir. Saiam desse menu e irá aparecer-vos o de Cheats.

DEAD BALL ZONE

Para aceder a todas as equipas e estádios
Para acederem a todas as equipas e estádios, destaquem a opção Italian no ecrã de selecção de idiomas e carreguem sem largar em R1+L2+Q durante oito segundos.

Para aceder a todos os níveis e equipas
Destaquem a opção Italian no ecrã de selecção de idiomas, primam sem largar L2 e R1 e ainda C e Cir durante aproximadamente dez segundos.

DEAD OR ALIVE

Raidou seleccionável
Vençam o jogo com todos os dez personagens (na configuração por defeito). Raidou irá aparecer no meio dos personagens no ecrã de selecção de personagens.

Fatos extra
Para além dos três com que começam, os lutadores têm outros fatos extra: os homens 2 e as mulheres 11. Para os obterem, terminem consecutivamente o jogo com o mesmo personagem, usando os seguintes settings para tornar as coisas mais fáceis: Normal CPU level, Largest P1 life gauge, Smallest P2 life gauge, 10 round time, 1 match point.

Opções de configuração extra
Este menu está em Options e as suas dicas podem ser activadas das seguintes formas:

Ordem de combates
(Por defeito/Ao acaso/Manual)
A – Vençam o jogo uma vez com qualquer personagem.
B – O temporizador do jogo atinge 3 horas.

Tamanho da zona de segurança
(Normal/Nada/Tudo)
A – Vençam o Time Attack no nível normal em menos de 5 minutos.
B – O temporizador do jogo atinge 6 horas.

Ferimentos na zona de perigo
(No Damage/Pequeno/Normal/Grande/Crítico)
A – Vençam o jogo com todos os 10 personagens (com os settings por defeito)
B – Derrotem os 10 personagens em modo Survival

Impacto
(No Bounce/Normal/Alto)
A – Terminem o modo Kumite com 80% de vitórias.
B – Temporizador de jogo atinge as 12 horas.

Voz de sistema
(Normal/Wakana/Sakura)
Wakana: Vençam o jogo uma vez com qualquer personagem.
Sakura: Joguem Kasumi 100 vezes ou esperem que o temporizador atinja as 15 horas.

DEATHTRAP DUNGEON

Selecção de níveis
Primam a seguinte sequência no menu principal:
L1, R1, T, T, Q, Cir, R1, L1

DEFCON 5

Jogo secreto
Para encontrarem este jogo, dirijam-se a qualquer VOS terminal na Defense Station e entrem na Communications Área. Vão até Local Communications e quando derem com a mensagem a dizer que a opção está disponível, primam T no controlo 1.

DESCENT

Introduzam os seguintes códigos no ecrã de passwords:

Armas, energia e escudos
Q, T, Cir, Q, T, Q, X, Q, Cir, T, Q, X
ACE

Armas, energia, escudos, chaves e selecção de níveis
T, Q, Cir, X, T, Q, T, X, T, Q, X, Cir
$40

Todas as chaves
Q, T, X, T, Cir, T, X, T, X, T, Q, X
MIK

Toggle Invincibility
T, X, T, Cir, X, T, Q, X, T, X, Cir, T
DCD

Full Shields
T, X, Cir, Q, Q, X, Cir, T, Q, X, Cir, Q
BUG

Toggle Cloack
X, T, Cir, Q, Cir, T, Q, X, T, X, T, Cir
RED

Todos os acessórios
T, Q, Cir, X, X, T, Q, X, Cir, Q, Cir, X
TOY

Turbo
T, Q, Cir, X, Q, X, Cir, Q, T, Cir, X, X
SVT

Vida extra
T, X, Q, Cir, T, X, Q, X, Cir, X, T, Cir
+1 UP

Toggle 'Go Wingnut' mode
T, Q, Cir, T, X, Q, T, Cir, Q, T, X, Cir
4AD

Robots rápidos que disparam devagar
T, X, Q, Q, T, Cir, Q, X, Cir, Q, T, Cir
JAVA

Cores
T, X, Cir, T, Q, Cir, X, T, X, T, Cir, X
LSD

Modo Acid
Q, T, Cir, Q, T, Q, X, T, X, T, Cir, X
ACID

Modo Hello Minnie
X, Cir, X, Cir, X, Cir, X, Cir, X, Cir, X, Cir

DESCENT 2

Zeta Aquilae, nível 2
FYHTK-9WDBB-4B03
HC#0R-WHKG97

Quartzon, nível 6
58WRH-90KBB-5C
6H#6R-WHKG97

Bismark, nível 12
BDR8F-9*QBG-6F
KH#6R-WHKG97

Limefrost, n.15
GWTN#-9
7GHC1-WW#98-WHKG97

Baloris Prime, n.17
5PK5#-9V4BB-8B*
TW#98-WHKG97

Pumma Sphere, n.22
83Y6W-91MBL-9HHY2-0T98R-WHKG97

DESTRUCTION DERBY 2

Introduzam Race Type e depois seleccionem o modo Championship. Por último, introduzam os seguintes códigos como se fossem o vosso nome:

Todas as pistas
MACSrPOO

Animated Credits
CREDITZ!

Full Motion Video
ToNyPaRk

Nota: Depois de introduzirem os códigos, têm de voltar atrás e começar uma nova corrida no modo Pratice, para acederem às novas pistas.

DIABLO

Ouro infinito
Comecem um novo jogo no modo 2 jogadores e carreguem um personagem que tenha ouro em seu poder. Façam-no largar o ouro e recolham-no com o personagem do segundo jogador. Gravem o segundo personagem e desistam do jogo, sem gravarem o primeiro.

DIE HARD TRILOGY

DIE HARD 2

Modo invencível
Ba, T, Di, Q – Apesar de continuarem a ser atingidos, não morrem quando perderem todas as vidas. Para desligar a dica, basta reintroduzir o código.

Selecção de armas/Editor de mapa
Di, C, Ba, Q – Primam T durante o jogo para mudar de arma. Primam Start novamente para acederem ao Editor de Mapa. Agora podem percorrer o mapa do nível onde estão, com os vossos movimentos e os dos maus mostrados em linhas coloridas. Podem até mover objectos. Primam Select para se movimentarem livremente em 3D e usem C/Ba para fazer zoom para dentro e para fora, e L1/R2 para olharem para cima e para baixo.

Poder ao rubro
Di, Q, Es, Cir, T, Ba – Dá-vos 99 vidas e 99 granadas.

Modo Fergus
Cir, Ba, Ba,Q, X, Q – Faz com que todos se pareçam com o patrão da Probe Entertainment, Fergus McGovern, até as mulheres!

Personagens estranhos
Es, Q, Di, Ba – Todos vão ficar extremamente altos ou extremamente baixos e gordos.

Modo esqueleto
Ba, Q, T, Ba – Para desactivarem, reintroduzam o código.

DIE HARD 3

Veículos extra
Pausem o jogo, segurem R2 e depois primam Di, C, Ba, Q para activar a dica. As vossas coordenadas serão os números ao fundo e no meio do ecrã, usem-nos para encontrar os veículos.

Nível 1:Carro da polícia – 18, 112
N. 3: Carrinha de cachorros – 15, 107
N. 5: Ferrari – 44, 58
N. 7: Porsche – 18, 65
N. 8: Carrinha de cachorros – 15, 107
N. 9: Carro da polícia – 36, 110
N. 11: Ferrari – 22, 45

No Clock/Level Skip
Di, C, Ba, Q – Várias letras e números deverão aparecer no ecrã. No controlo 2, primam Start e algumas opções de batotas irão surgir. Primam T para ligar/desligar o relógio. Desloquem-se para a direita na D-Pad para avançar ao longo dos níveis. Também durante o jogo, primam Cir no controlo 2 para avançarem até à bomba seguinte.

Vidas infinitas
Es, Cir, C, Ba, Q – Podem ter todas as tentativas que precisarem para desactivarem as bombas.

Turbos infinitos
Cir, Cir, Q, Q, Ba, Ba, X, X – Speedem a valer em busca das bombas.

Super-Turbos infinitos
Cir, Di, Ba, Q, T, Es – E que tal saltarem por cima do trânsito?

Carros gigantes
Es, T, Di, Ba

Visão extra
Ba, Cir, Ba, Cir – Uma nova visão das perseguições de carro.

Modo Fergus
Cir, Ba, Ba, T, X, Q – Não só todos ficam iguais ao patrão da Probe, como aparecem centenas de balões com a sua cara.

Câmara lenta
Es, C, Es, Es, Q, Ba

Modo estranho
Cir, Ba, Ba, Q, Di – Repitam o código para alternarem entre três estranhas visões: achatada, esticada e em grande plano.

Edifícios estranhos
Di, Q, Es, T, X, Q, B – Causa estranhos efeitos nos edifícios.

Céu nublado
Ba, Q, T, Di, Ba, Q, T, Di – O céu fica nublado e negro.

Modo X-Files
Esta dica só funciona bem no nível 1 Central Park. Quando lá estiverem, pausem o jogo e destaquem Quit. Segurem R2 e primam no controlo 1:
Di, Q, T, Ba, X, X, X e um ecrã "Roswell" deverá aparecer.

DINASTY WARRIORS

Sun Shang Xiang (Extra)
No ecrã de título, primam:
Es, Es, C, Ba, T, Q, L1, R1. Vão ouvir um sino a confirmar a entrada do código.

Nobunaga (Extra)
Terminem o jogo com Lu Bu e no ecrã de título, primam: Q, C, T, Ba, Cir. Vão ouvir um sino a confirmar a entrada do código.

Toukichi (Extra)
Terminem o jogo com Nobunaga e no ecrã de título, primam: Ba, Ba, Di, C, Cir, T, R1, R2. Vão ouvir um sino a confirmar a entrada do código.

Zhuge Liang (Boss)
Terminem o jogo com Guan Yu, Zhao Yun e Zhang Fei.

Cao Cao (Boss)
Terminem o jogo com Xiahou Dun, Dian Wei e Xu Zhu.

Lu Bu (Boss)
Terminem o jogo com Zhou Yu, Lu Xun, Taishi Cir, Diao Chan, Zhuge Liang e Cao.

DISRUPTOR

Invencibilidade e selecção de nível
No menu principal, carreguem sem largar em E+ Q+ L1+ R2. Irão então aparecer as palavras Cheat Menu ao fundo do ecrã. Sigam até ao ecrã de opções e escolham invencibilidade e qualquer nível onde queiram jogar.

Vidas Extra
Para obterem mais vidas e munições introduzam os seguintes códigos. Basta pressionarem Select para aceder ao mapa e L1 para parar o tempo. Para regressarem ao jogo, é só carregarem novamente em Select.

Mais vidas
T, X, X, Cir, X, T, Q, Q

Mais munições
X, Q, T, T, X, Cir, T, X

Códigos para aceder aos níveis

Níveis *Códigos*
1 – Q, Q, T, X, Cir, Cir, T, X, X, Cir, X, X
2 – X, T, Cir, T, X, X, T, Cir, Cir, Q, Cir, Cir
3 – X, T, Cir, X, T, Q, Cir, Cir, X, T, T, Q
4 – Cir, X, Cir, T, Cir, Q, X, X, X, Cir, Q, Cir
5 – X, Q, Cir, Cir, X, T, X, Cir, Cir, X, Cir, Q
6 – X, X, T, Cir, Cir, X, T, T, Cir, Q, X, Cir
7 – T, T, X, Cir, X, T, Cir, Q, Cir, X, Q, X
8 – Cir, T, X, X, Q, Cir, T, Q, X, Cir, X, T
9 – X, Q, X, T, Cir, Q, Cir, X, Cir, T, Cir, X
10 – T, Q, Cir, T, X, X, Cir, Cir, T, X, T, Cir
11 – X, Cir, X, T, T, X, Cir, Q, T, Cir, X, Q
12 – X, X, Q, Cir, T, Cir, X, Cir, Q, T, T, Q

DOOM

Todas as armas e munições
Pausem o jogo e primam: X, T, L1, C, Ba, R2, Es, Es

Invencibilidade
Pausem o jogo e primam: Ba, L2, Q, R1, Di, L1, Es, Cir

Passar de nível
Pausem o jogo e primam: Di, Es, R2, R1, T, L1, Cir, X

Visão raio-x
Pausem o jogo e primam: L1, R2, L2, R1, Di, T, X, Di

Todos os mapas e objectos
Pausem o jogo e primam: T, T, L2, R2, L2, R2, R1, Cir

Todos os mapas
Pausem o jogo e primam: T, T, L2, R2, L2, R2, R1, Q

DOOM 2

Pass. de nível
31 – C0W1!QNJQS
32 – VM!3V1D3DB
33 – W394W2DMFC
34 – ZQ58ZKJRKH
35 – Z758ZKJ8KH
36 – 5C2V3DQBNL
37 – NCKBLX7V53
38 – 1Q580FCRKH
39 – HTMSKZZ9Z1
40 – WS58ZKCRKH
41 – CSNRG2W820
42 – WT620JBQJG
43 – DQLTJ1Y!02
44 – 2N94VFFMFC
45 – CQLTJ0Y!02
46 – WR492GDSGJ
47 – PFFGXH3777
48 – JWCJV2X479
49 – CJJTM35964
50 – M!T174XZXV
51 – 5770MX2CDF
52 – YJLW3PPCPM
53 – DKKBLM58J3
54 – 7L3!266DJK

FINAL DOOM
2 – LB173PPWPM
3 – ZSNDHQW820
4 – KS5WZH4RKH
5 – J!670JKQJG
6 – 5VJTM00W64
7 – 4FHDW39X35
8 – W9NRG2W820
9 – C958ZKCRKH
10 – W!PQH1V71Z
11 – C!670JBQJG
12 – W7LTJOY!02
13 – K394TB8MFC

TNT
14 – Y8PQH1V71Z
15 – F8670JBQJG
2 – WXJCL68W64
3 – CX1W3PRCPM
4 – WYKBM57V53
5 – CY2V4NQBNL
6 – WVGFN4!Y46
7 – CVZY5MTFMP
8 – WWHDP39X35
9 – CW0X6LSDLN
10 – W1DHQ!40!8

PLUTONIA
11 – !LQP7W26WY
12 – W2FGR93Z97
13 – C2YZ8SLGSQ
14 – WZBKS8628!
15 – HXZY5MMFMP
16 – 0YHDP33X35

ULTIMATE DOOM
2 – CR!3WDD3DB
3 – 3JJCMK8W64
4 – 03LTJ0Y!02
5 – H33!1HFTHK
6 – 04MSKZX9Z1
7 – YTTLCXXLXV
8 – 09SMBY04YW
9 – 7KKBLD7V53
10 – FM4217GSGJ
11 – H!!3WDGLDB
12 – 07QPDW26WY
13 – WTXQ9C3W12
14 – RBR4G!LDLN
15 – WTXQ9C3W11
1 – 548C7DFWYX
2 – JOC89DZPQS
3 – JGB9CT0NRT
4 – 9QLTKR0!02
5 – 78M63QX921
6 – S!61FHVQJG
7 – 33QHFTT6WY
8 – VBGQPJ!Y46
9. – ZYKTLW7V53
10 – 0DJSM4HW64
11 – LS5YPTCRKH
12 – ZDJSMVRW64
13 – 1YKTX4QV53
14 – XKF6R8LZ97
15 – DJX07Q4HTR

DOUBLE DRAGON

Personagens secretos
No ecrã de selecção de personagens, movam o cursor para cima de Billy, esperem 3 segundos e movam-no até Marian, esperem 3 segundos e movam-no até Chung Fu, esperem 3 segundos e movam-no até Jimmy e esperem 3 segundos. Eis Shuko e Duke!

DRAGON BALL FINAL BOUT

Personagens secretas
Para jogarem com todas as personagens secretas, digitem no ecrã de título: D, E, B, C, D, E, B, C, 5 vezes T e 9 vezes X.

ESPN EXTREME GAMES

Dinheiro extra
229 013 066 016 000 000 000 000 031 – Depois de terem introduzido esta password, terminem a primeira corrida (Utah) para ganharem $1, 100.

Todos os veículos
237 190 190 080 000 000 176 113 219 – Dá-vos um super atleta, todos os veículos disponíveis e $5030, mas têm de ganhar primeiro duas corridas.

EXCALIBUR 2555 AD

Primam Start para pausar o jogo e introduzam:

Reabastecer energia
T, T, T, Q, Q, Q, Q, Q

Reabastecer Espada
T, T, Q, Q, Cir, Cir, Q, Q

Saltar de nível
Q, Cir, Q, T, Cir, T, T, T
Seleccionem "Continue" e primam X para activar, ou primam Start, para activar a dica. Só podem introduzir uma dica de cada vez, por isso não se esqueçam das pausas entre dicas.

FADE TO BLACK

Código de activação de cheats
Q, T, Cir, X, Cir, T

Agora saiam do ecrã de passwords e voltem a entrar

Aceder a todas as cenas em FMV
Q, X, Cir, T, Cir, X

Escudo infinito
Q, Cir, Cir, Q, T, X

Invencibilidade
T, X, T, T, Q, Cir

Seleccionar níveis
Cir, Cir, T, X, Q, Q

Pass. de níveis
1 – Q, Cir, T, X, Cir, Q
2 – T, Cir, X, Cir, Q, X
3 – X, Cir, X, Cir, T, X
4 – X, Q, T, Cir, Cir, T
5 – Q, Q, T, X, X, T
6 – T, X, X, X, X, Cir
7 – Cir, Cir, T, X, T, X
8 – Q, Q, X, T, Cir, T
9 – T, X, X, T, Cir, Q
10 – X, T, Q, Cir, T, X
11 – Cir, Q, X, X, Q, X
12 – X, T, X, Q, Cir, X
13 – X, X, Cir, T, Cir, T

FELONY 11-79

Todos os veículos
Certifiquem-se que têm os dois controlos ligados e a seguir limpem todos os ficheiros do jogo da placa de memória. Com o controlo 2, no menu principal segurem T e primam rapidamente R1+R2+L2 todos juntos (depois soltem-nos mas sem largarem T), R2, L2, R1. Se funcionar, ouvirão um som retumbante.

FIFA '96

Comecem o jogo, em seguida pausem-no e vão ao menu de opções. Depois introduzam um dos seguintes códigos. Se tudo correu bem, deverão ouvir um click. Saiam do menu de opções e regressem ao menu com 'Resume game'. Primam Q e eis o menu de opções secreto.

Paredes invisíveis
X, X, X, T, Q, Q, Q, T

Curve Ball
T, Q, X, T, X, X

Super pontapés
T, Q, T, T, T, T, T, T, T

Super guarda-redes
Q, Q, Q, Q, Q, T, T, T, T, T

Super ataque
Q, Q, Q, Q, Q, T, X

Super defesa
T, T, T, T, T, X, T

Penalties
Q, T, Q, X, Q, T

Equipa de imbecis
Q, T, X, Q, T, X

Bola maluca
X, Q, T, X, X, T, Q, X

Equipa de sonho
Q, Q, T, T, X, X, Cir, Cir
Estas dicas são introduzidas como as anteriores, mas para aceder às opções, é preciso desistir do jogo e ir até ao menu de opções. As novas opções aparecem na parte de baixo do ecrã.

Caminho das Estrelas (Data and Spock)
Q, T, X, Q, T, T, X, X

Dynamic Duo (Batman and Robin)
Q, T, X, Q, T, T, T, Q

Jogadores invisíveis
Q, T, X, Q, T, T, T, X

FIFA '97

Alterar as sombras
Comecem um jogo e vão até ao instant replay mode. Segurem R1 e movam a D-Pad C e Ba. Agora já podem mudar o tamanho das sombras dos jogadores. Saiam do replay e continuem o jogo.

FIFA ROAD TO WORLD CUP'98

Jogadores com atributos ilimitados
No ecrã Player Edit, primam L1, L2, X, Q, X.

FIGHTERS' IMPACT

Mudar o vestuário
Destaquem um lutador, segurem Cir+Q e depois primam Start.

Personagens secretos
Ganhem o jogo 4 vezes para acederem aos 4 personagens secretos.

FIGHTING FORCE

Experimentem estes truques para obterem mais poder armado...

Easy Bazooka
No início do jogo vão encontrar um carro no lado esquerdo. Coloquem-se atrás dele e esmurrem-no até que expluda. A bazooka salta logo em seguida!

Invencibilidade e selecção de níveis
No ecrã de título (um jogador, dois jogadores e Opções), primam sem largar E, Q, L1 e R2 até aparecer na parte de baixo do ecrã o Cheat Mode. Depois seleccionem Options bem rapidamente e já poderão experimentar a sensação de serem invencíveis ou começarem a jogar em qualquer nível.

Super Combo
Agarrem uma qualquer personagem com a ajuda de Hawk e depois primam: X, X, X, Q, Q, Q e T. Com este super Combo não vai sobrar um só adversário para contar a história!

FINAL FANTASY VII

Produzam 99 itens
Para usarem esta dica, têm de ter W-item matéria e pelo menos dois dos itens que querem produzir. Quando estiverem numa batalha, destaquem o item pretendido e primam: Cir, Cir, X, e depois continuem a premir repetidamente Cir, X.
Podem usar esta dica para aumentarem o vosso dinheiro. Vão até chocobo sage's house e comprem dois silkys greens. Apliquem o mesmo método para obterem 99 e depois vendam-nos a 2,500gil cada um.

FIRO AND KLAWD

Pass.
Back alley – MOOMIN
Back street – MOONPIG
Back street B – MOONPIGEON
Back roof – SNUFFKIN
Main street – LITTLE_ME
Main street B – LITTLE_MO
Vinnie's scrap yard SOUP_DRAGON
Vinnie's scrap yard B SUPER_DRAGON

G-POLICE

Nota: infelizmente, estas pass. impedir-vos-ão de passar à missão seguinte.

1 – MADGAV
2 – DOLMAN
3 – SONAGAV
4 – ACEDUF
5 – JOJOGUN
6 – WENSKI
7 – SAEGGY
8 – MAZMAN
9 – DAZMAN
10 – DELUCS
11 – ANDOOOO
12 – KIMBCHS
13 – ANDYMAC
14 – YERMAN
15 – OLLIEB
16 – THEYOLK
17 – TONYMASH
18 – ANDYCROW
19 – BIONIC
20 – TSLATER
21 – IAINTHOD
22 – JONRITZ
23 – CLAIREC
24 – STEVEBOT
25 – ANGUSF
26 – EUANLEC
27 – EDFIRE
28 – STUBOMB
29 – THONBOY
30 – JIMMAC
31 – PUGGER
32 – ROSSCO
33 – CAKEBOY
34 – NIKNAK
35 – SAGLORD

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Vidas infinitas
Primam Start para pausar o jogo e destaquem a opção

Quit. Segurem L2 e primam C, C, Ba, Di, T, B. Se a dica entrar ouvirão um sino.

Invencibilidade
Primam Start para pausar o jogo e destaquem a opção Quit. Segurem L2 e primam Es, Di, T, Ba, Di, Es. Se a dica entrar ouvirão um sino.

Selecção de nível
Primam Start para pausar o jogo e destaquem a opção Quit. Segurem L2 e primam Di, Di, Es, Di, T, Ba, Di. Voltem ao jogo e primam Select para verem o menu especial. Primam Es no topo para acederem aos outros níveis.

Sequência final alternativa
Introduzam os códigos seguintes para começarem o jogo com todos os remotes e bónus recolhidos. Agora, derrotem Rez no Channel Z, para verem o final alternativo.
R1, R2, X, L2, Q
X, Q, R2, R2, R2, X
L2, Q, X, R2, Q, L2
R2, X, L2, Q, X, R2
Q, L2, R2, X, Q

GHOST IN THE SHELL

Selecção de missões e imagens em Full Motion Video
No menu principal, primam rapidamente R2, R1, Q, Q, C, Ba, Q, Q, R2, R2. Se tudo correu, ouvirão um som. Agora já podem seleccionar qualquer missão. Para imagens em Full Motion Video, seleccionem Options e depois Movie Replay.

GRAND TURISMO

Pistas extra (modo easy)
Para acederem a 4 pistas secretas (Autumnring, Deep Forest, SS R5 e Grand Valley Speedway), terão de ganhar as três classes (A, b &C) nas primeiras 4 pistas: High Speed Ring, Trial Mountain, Grand Valley East e Clubman stage 5.

Carros extra (modo easy) – versão japonesa
À medida que completem cada pista secreta, poderão aceder a uma nova marca, para escolherem um carro extra: Autumnring – Aston Martin, Deep Forest – Chevrolet, SS R5 – Chrysler Corp, Grand Valley Speedway – TVR.

Carros extra (modo easy) – versão europeia
Tudo funciona como na versão japonesa, mas as marcas correspondentes são a Toyota, a Subaru, a Dodge e a VTR.

GUNDAM 0079: THE WAR FOR EARTH

Pass. de nível
1 – T, T, T, T, Q, X, T, X
2 – Q, Q, T, T, Q, X, T, X
3 – Cir, Cir, T, T, T, Q, Q, T
4 – X, X, T, T, T, Q, Q, T
5 – Cir, Q, T, T, T, Q, Q, T

HERCULES

Pass.
Nível 2 – Serpent, Medusa, Coin, Medusa
N. 3 – Centaur, Hercules Silhouette, Minotaur, Archer
N. 4 – Centaur, Coin, Serpent, Hercules Silhouette
N. 5 – Coin, Gladiator, Helmet, Coin, Soldier
N. 7 – Gladiator, Helmet, Pegasus, Hercules Silhouette, Archer
N. 8 – Soldier, Coin, Coin, Lightning Bolt
N. 9 – Medusa, Soldier, Centaur, Pegasus

INDY 500

Itens Extra
Primam Cir, X, T, Q três vezes no ecrã de título.

Drag Race
No modo One Player, destaquem a opção "Qualify" no ecrã Indy 500 mode e carreguem sem largar em L1+L2+R1+R2+Start.

Em modo Multijogador, carreguem sem largar em L1+L2+R1+R2+Start e comecem o jogo no ecrã em desvantagem.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

Mudança de fatos de banho
No ecrã de selecção de jogos, destaquem 100m Freestyle e primam C, C, B, B, E, D, E, D, Cir, X. As vossas nadadoras vão aparecer em bikini.

Gauges ocultos
1 – Vão até ao ecrã de título.
2 – Escolham Start.
3 – Introduzam qualquer evento e ponham o jogo em pausa.
4 – Carreguem sem largar em L1, L2, R1, R2, Q, X, T, Cir.
5 – Sem largarem estes botões, primam C ou B repetidamente para os gauges saírem do ecrã.

Full Power
Com um setting de rapid-fire, segurem Cir e Q durante o jogo. Vai então surgir por cima do vosso contador de força (power meter) a mensagem "Using Cheat" e a vossa força vai subir até ao máximo.

Convidados
Eis como podem ver tudo, desde naves espaciais a dinossaurios.

Pole Vault – Nave Espacial
1 – Consigam a altura de qualificação (4.5 metros)
2 – Na segunda tentativa, ponham a pole a 5 metros e passem mais esta fase.
3 – Na próxima tentativa, aparecer-vos-á uma nave espacial.

Shot Put – T-Rex
1 – Consigam uma marca (distância) composta por dígitos iguais. (por exemplo: '55.55')
2 – Um gigantesco T-Rex vai visitar o estádio.

Lançamento do Dardo – OVNI
1 – Carreguem uma vez num qualquer botão Run. Vão começar a correr em direcção à linha de falta.
2 – Assim que virem aparecer o medidor de ângulo, carreguem e segurem o botão de ângulo. (acima de 73°).
3 – Logo que o medidor começar a subir, pressionem rapidamente o botão Run.
4 – Certifiquem-se que vão a alta velocidade e larguem o dardo antes da linha de falta.
5 – Se fizeram tudo bem, vão ouvir um barulho. Um OVNI vai cair com o vosso dardo a projectar-se dele.

Disco – Pássaros
Atinjam uma marca com os mesmos metros e centímetros (por exemplo, 23.23).

Triplo Salto – Gopher
Consigam uma marca, cujos últimos três algarismos sejam iguais (por exemplo, 19.99 metros).

Salto em Comprimento – Toupeira
Saltem a uma distância com os algarismos todos iguais (por exemplo, 6.66 metros). Uma toupeira irá sair exactamente do sítio onde caíram.

Lançamento do Martelo – Balões
Consigam um arremesso cujos metros sejam iguais aos centímetros (por exemplo, 21.21 metros). A multidão soltará uma montanha de balões multicor.

Salto em Altura – Dirigível
Qualifiquem-se à primeira tentativa. Depois subam a fasquia 40 centímetros e passem de novo à fase seguinte. Durante o terceiro salto, um dirigível aparecerá no ecrã. Ajustem a fasquia até o máximo de 2.70 metros. Se conseguirem um salto válido, experimentem 3.70 metros.

IRON & BLOOD

Jogar com Avatar
No ecrã de selecção de personagens, primam e segurem Es e primam Q. Soltem Es e primam Di+Cir. O cursor vai terminar no canto inferior esquerdo do ecrã e já poderão jogar com Avatar.

JET RIDER

Códigos secretos
Só poderão aceder aos códigos secretos, depois de terem ganho toda a temporada no nível professional em todas as pistas. Quando conseguirem, uma bolha irá aparecer no ecrã que diz "Codes Enabled". Agora, sempre que ganharem um jogo com uma equipa, ser-vos-á revelado um código respectivo. Cada equipa tem dois códigos e ainda há um último apresentado pela equipa da Singletrac em pessoa. Mas para introduzirem os que se seguem só precisam mesmo de ganhar um jogo.

Super agilidade
Ba, Cir, Es, L1, Es, Di, Es, Di

Zero Resistance
Q, L1, T, Di, L1, Ba, R2, T

Double Stunt Points
Di, C, Cir, L2, T, Cir, R1, R2

Show-off camera
T, Ba, Q, T, L1, L1, R1, R1

Air Breakes
R1, R2, Di, L2, C, Cir, C, Cir

Rocket Racer
T, C, C, L2, L2, C, C, C

Turbos ilimitados
T, Cir, Di, R2, C, Q, C, T

Ice Racing
C, R2, R1, Di, L1, Q, Di, Di

Two Player computer AI code
Cir, Q, R2, Cir, T, L2, Di, C

JOHNNY BAZOOKATONE

Selecção de níveis
No ecrã de passwords introduzam 'KRISTIAN'

God Mode
No ecrã de passwords introduzam 'PILCHARD'

JONAH LOMU RUGBY

Torneios e equipas especiais
Se ganharem a Territories Cup, não desistam do jogo e seleccionem Play. Irão assim aceder a uma extra equipa com os British Lions, Barbarians e World XV. Quando ganharem esse jogo, seleccionem Play e acederão agora a uma competição especial com algumas coisas engraçadas, incluindo uma equipa Lomu (composta só por Jonah Lomus), os Rage All-Stars e os Codemasters.

JUMPING FLASH

Escolha de Níveis
No ecrã de título, primam C, C, Ba, Ba, X, X, Es, Di, Es, Di, X, T, X, T.
Se tudo correu bem, o ecrã ficará vermelho. Agora primam Start e usem Di e Es para escolher o nível.

KILEAK THE BLOOD

Começam o jogo com todos os objectos e armas
No ecrã de título, primam 6x Cir e depois rodem a D-Pad 3x, da direita, seguindo os ponteiros do relógio. A seguir introduzam: T, Q, Q, T, X, Start.

Invencibilidade
Quando o ecrã de introdução aparecer, primam esta sequência três vezes em menos de 5 segs.: T, T, Es, Di, Q, Q, Select, L1, L2, R1, R2. O ecrã deverá ficar azul.

KING OF FIGHTERS

Personagens extra
No ecrã de selecção de personagens, seleccionem Team Edit e primam C, Q, Di, Cir, Es, T, Ba, X. Omega Rugal e Saisyu Kusanagi vão aparecer.

Boss code
Escolham Team Edit "Yes"e segurem Start, enquanto primem C+Cir, Di+Q, Es+X, Ba+T.

KING OF FIGHTERS '96

Aceder aos bosses
Segurem Start e primam C+Cir, Di+Q, Es+X, Ba+T no ecrã de selecção de personagens, em qualquer modo. Chizuru Kagura estará seleccionável à direita de Clark, e Goenitz à esquerda de Athena.

KLONOA: DOOR TO PHANTOMILE

Nível extra – Extra Vision Bonus Level
Para acederem a este nível de dificuldade elevada, terão de libertar todos os 72 Phantomilianos.

Music Player
Ao completarem o Extra Vision: Balue's Tower, terão acesso a uma caixa de música.

Folhas arrastadas pelo vento para fora do ecrã
Para visionarem este efeito, primam L2 e R2 no ecrã de título.

LIFEFORCE TENKA

Todas as armas
Pausem o jogo, segurem L1 e primam: T, R1, T, Q, R1, Cir, Q, Q. Depois soltem L1.

Level warp
Pausem o jogo, segurem L2 e primam: Cir, Cir, Q, T, R1, Q, T, Cir. Depois soltem L2.

LOADED

Códigos de batotas
Vão até ao ecrã das opções internas do jogo e segurem L1 e L2 durante 10 segs. Sem soltarem os botões, primam as seguintes sequências. Um novo menu de opções irá aparecer.

Saúde
Di, Di, Es, Ba, Ba, C, T, Cir

Munições
Ba, Di, Cir, Es, Di, Cir

Energia
Di, Ba, Di, T

Vidas
Es, Ba, Di, T, Q, X, Cir

Smart
R1, R2, X, T, Q, Cir, R1, R2, Cir, Cir, Q

Saltar de nível
X, R1, T, R1, Q, Cir, R2, R2, X, Q, T, X

Selecção de nível
C, Di, Ba, Es, T, Cir, X, Q, X, T, Q, Cir

LONE SOLDIER

Pausem o jogo e introduzam os seguintes códigos:

Modo God
C, Es, Cir, T, C, Es

Saltem qualquer nível
Ba, Di, Cir, T, Ba, Di

Todas as armas e munições
Di, Ba, Cir, T, Di

LOST VIKINGS 2

Energia infinita
Introduzam a seguinte password no ecrã de pass. (select "Load Game"): CH3T. Agora podem começar um novo jogo ou introduzirem uma pass. de nível para jogarem com energia infinita.

MACHINE HUNTER

Introduzam os códigos no ecrã de passwords:

Continues ilimitados
URANUS

Droids de demonstração
DEMODROIDS

Super batota
Introduzam ???HOST???. Agora vão até ao ecrã de opções e destaquem "Cheat".

MACROSS: DIGITAL MISSION VF-X

Recover Missiles
Usem o controlo 1 para pausar o jogo. No 2, segurem Select e primam:
Cir, Cir, Cir, Cir, Cir, Cir, Cir, T, Q, X e depois soltem Select.

Recover Special Attack
Usem o controlo 1 para pausar o jogo. No 2, segurem Select e primam:
Q, Q, Q, Q, Q, Q, Q, T, Cir, X e depois soltem Select.

Modo Debug
Completem o jogo e gravem o vosso status. Destaquem a opção "Continue" e segurem Select+Cir durante 10 segundos. O ecrã vai ficar negro. Soltem Cir, mas mantenham Select pressionado e primam Cir, X, Q, T, Cir, X, Q, T

MADDEN NFL'98

Equipas ocultas
No ecrã Create Player, introduzam os seguintes nomes (e gravem os jogadores criados) para acederem às equipas ocultas:

EA Sports Team
ORRS HEROES

Tiburon Team
LOIN CLOTH

All-Time Leaders
LEADERS

All-Time All Maden
COACH

All 60's Team
PAC ATTACK

All 70's Team
STEELCURTAIN

All 80's Team
GOLD RUSH

NFC Pro Ball
ALOHA

AFC Pro Ball
LUAU

MAGIC CARPET

Modo de Cheats
No ecrã de opções, primam: T, T, Cir, Q, T, Cir, T, Q.
Agora podem escolher qualquer um dos níveis.
Pausem o jogo e primam:

Q – Para mais mana
Cir – Para refazerem o mundo
T – Para todos os encantamentos

MARVEL SUPER HEROES

Invencibilidade e selecção de níveis
No ecrã de título (um jogador, dois jogadores e opções), primam sem largar E, Q, L1 e R2 até aparecer na parte de baixo do ecrã o Cheat Mode. Depois seleccionem Options bem rapidamente e já poderão experimentar a sensação de serem invencíveis ou começarem a jogar em qualquer nível.

Super Combo
Agarrem uma qualquer personagem com a ajuda de Hawk e depois primam: X, X, X, Q, Q, Q e T. Com este super Combo não vai sobrar um só adversário para contar a história!

Adversários mais rápidos no solo
Depois de vencerem o round final, primam L e R e aproveitem para dar mais uns pontapés no adversário!

No Gems em Modo Versus
Para acederem a este nível, terão de manter pressionado o Select antes do jogo começar.

No Mercy
Depois de vencerem o último round, primam Select e dêem mais uns tantos pontapés no pobre do vosso adversário.

Doctor Doom
Para jogarem na pele do Doctor Doom, têm de terminar o jogo arcade nos settings iniciais. Gravem o jogo no cartão de memória e digitem este código no ecrã de selecção de personagens:
Carreguem em B, e depois por esta ordem segurem B, fierce kick, medium kick e light kick. Vão ouvir o Capitão América, mas jogar, jogar vão mesmo com o Dr. Doom.

Para vestirem a pele do Dr. Doom façam uma das seguintes coisas

1 – Vençam o jogo em qualquer dos níveis de dificuldade, usando todas as continuações possíveis e imaginárias.
2 – Seleccionem o modo Arcade.
3 – Certifiquem-se que o cursor está sobre o Homem-Aranha (sobre o Capitão América se estão a jogar acompanhados) e primam Start.
4 – Primam duas vezes B – segurando o botão da segunda vez – e sem demoras pressionem sem largar weak kick. Depois, continuando a pressionar weak kick, pressionem sem largar medium kick. Em seguida, e sem largar nenhum dos botões, segurem o strong kick. Eis um truque que precisa de muita rapidez, mas que se tornará bem fácil de executar com alguma prática. Logo que consigam aceder ao Dr. Doom, experimentem alguns truques bem especiais:

Energy Beam – QCF+ P
Photon Shot – HCB+P
Rock Shield – HCB +K
Photon Array (Infinity Move) – QCF + All Punches

Se optarem por jogar com Thanos, a sequência anterior repete-se! – Ganhem um jogo em qualquer nível de dificuldade e continuem mesmo assim. Seleccionem o modo Arcade. Primam duas vezes C (segurando o botão na segunda vez) e logo em seguida primam sem largar strong punch. Sem soltarem strong punch, primam sem largar medium punch. Para terminar e continuando a aguentar os dedos bem fixos no medium punch, primam sem largar weak punch. É tudo uma questão de rapidez e sobretudo muito treino! Agora que já sabem como aceder ao Thanos, descubram os seus movimentos mais mortíferos.
Charge – HCF + P
Rock Throw – HCB + K
Bubble Throw – HCF + K
Infinity Gaunlet (Infinity Move) – QCB, QCB + qualquer botão

Thanos
Para jogarem com Thanos, introduzam este código:
Carreguem em C, e depois segurem-no, fierce punch, medium punch e light punch. Vão ouvir o Homem-Aranha, mas Thanos não tardará a aparecer.

Mudar roupa
Para mudar a roupa aos personagens, basta seleccioná-los e manter C ou B pressionados durante três segundos. Se o vosso eleito estiver na barra de cima primam C, se estiver na de baixo primam B.

Smashing Pumpkins
Em pleno jogo, pressionem Select e descobrirão como a vossa personagem pode fazer uso das abóboras que lhe saem do corpo! Uma verdadeira delícia, não acham?

Irritar o adversário
Para espicaçarem o adversário, experimentem durante o jogo, pressionar B, B e Select. Ele vai ficar mais furioso que nunca!

Anita
Assim que Dr. Doom e Thanos estiverem acessíveis, podem também encarnar Anita. Basta premir C, D, B, E, C, D, B, E e depois carregar sem largar em C, light punch, medium punch e fierce punch. Anita não demorará a surgir no ecrã.

MASS DESTRUCTION

Selecção de níveis
Para acederem a todos os níveis, introduzam esta password: TTTTTTTTTTTTGP

MDK

Selecção de níveis
Para acederem à selecção de níveis no menu principal, carreguem sem largar em L1+L2+R1+R2, primam C, D, T, Cir, D e soltem rapidamente os botões. Quando a selecção de níveis surgir no ecrã primam Q para mudar de nível e Cir para mudar de arena. Todos os códigos que se seguem devem ser introduzidos em pausa. Introduzam o primeiro, voltem ao jogo, façam nova pausa e introduzam o segundo. O primeiro é igual para todas as opções: B, L1, C, Q

Invulnerabilidade
Cir, T, T, Cir, D, C, E, L1, Q

Bones Air Strike
T, D, Cir, E, E, Cir, T, T, L1, D

Cow Strike
C, B, B, R1, D.

Ataque aéreo extra
B, C, Cir, B, C, B, L1

A bomba mais interessante do mundo
B, D, Cir, Cir, E, E, C, Q, T

Personagens falsas
X, L1, D, Cir, X, C, Q

Super Chain Gun
E, L1, B, Q, T,C, B

Granada
T, Cir, Q, L1, D

Homing Sniper Grenade
E, C, X, Q, L1, R1, D

Mortar
E, L1, T, Q, D, Cir, E, E

World's Smallest Nuke
B, C, Q, T, B, Cir, Cir, D

Seal
Cir, T, T, L1, D

Sniper Grenade
C, Q, L1, E, Cir, T

Maior velocidade
D, Cir, T, Cir, X
Carreguem em R2 durante o jogo para aumentar a velocidade.

Thumper Weapon
B, C, E, E, T, C, D, B

Twister Weapon
B, L1, Q, T, D, C, X

Bones Seal
T, D, Cir, E, E

Super Gun
D, C, B, L1, B, Cir, E, E

Homing Bullets
Q, L1, L1, D

Full Hit Points
D, L1, Q, T, L1, B

Earthworm Jim Power-Up
C, B, B, L1, D

MECHWARRIOR 2

Introduzam os seguintes códigos no ecrã de passwords:
Acesso a todas as missões
T<XO/AXA<=

Personagem extra: Elemental
T/XO/AZ<#*

Personagem extra: Tarantula
#/XO/A4<LY

Combustível ilimitado
TXOO/AZ>+X

Jumpets para todos os Mechs
#YXO/A>YOL

MICRO MACHINES V3

Copiar Prize Cars
Vão até ao modo Keepsies (via Party Play), carreguem um qualquer personagem e só depois aquele com que querem jogar. Por exemplo, carreguem Spider e Dwayne. Seleccionem um bom carro para Dwayne (que tal um Steamer?) e outro qualquer para Spider. Em seguida escolham uma pista e façam Spider vencer. Depois, escolham No More Races e logo que a opção Update Characters aparecer, respondam sim e actualizem Spider. Mas quando chegar a vez de Wayne, retirem o card e pressionem Cancel. Agora sigam até Test Drive e carreguem Spider.

Big Bounce
Durante a corrida, primam Q, D, D, B, C, B, E, B, B. Um bip indicar-vos-á que o modo está acessível. Para voltar ao normal, basta introduzir o mesmo código.

Double Speed
Durante a corrida, primam Q, X, Cir, Q, T, X, X, X, X. Um bip indicar-vos-á que tudo correu bem. Para voltarem à velocidade normal, reintroduzam o código.

Modo Debug
Durante a corrida, carreguem em Q, C, B, B, Q, Cir, Cir, T, X

Para acederem ao modo Debug, digitem em pausa Q, C, B, B, Q, Cir, Cir, T, E. Ouvirão em seguida um bip indicador que a dica entrou.

Agora já podem fazer uma série de coisas, tais como:

Desistir da corrida e ganhar automaticamente
Select + X

Mudar o ângulo da câmara
Select + C, B, E, D

Usufruir do zoom da câmara (in/out)
Select+L2/R2

Pôr o CPU a comandar os carros
Select + Q

Explodir com todos os carros
X+ T+ Cir+ Q

Tanques em todas as pistas
Introduzam TANKS4ME como nome de personagem. Assim que ouvirem um barulho indicador da dica ter entrado, reintroduzam o nome verdadeiro do jogador. Mas atenção! Não tentem este truque quando os tanques estiverem na água, senão eles não vão parar de explodir!

Transformem carros em objectos
Durante a corrida, carreguem em pausa e primam B, B, C, C, D, D, E, E

Desacelerem as máquinas do CPU
Durante a corrida, carreguem em pausa e primam Cir, T, Q, X, Cir, T, Q, X

Activem a câmara na parte de trás do carro
Durante a corrida, carreguem em pausa e primam E, D, Q, Cir, E, D, Q, Cir

Ganhem nove vidas no modo Um Jogador
Introduzem CATLIVES como nome de jogador. Um som confirmará o sucesso da tarefa.

Acedam a todas as pistas no modo Multijogador
Introduzam GIMMEALL como nome de jogador. Um som confirmará o sucesso da tarefa.

Objectos flutuantes
Façam pausa durante a corrida e primam Q, T, Q, Q, T, Q, Q, T, X.

Turbo Start
Comecem a acelerar antes do segundo bip. Se o fizerem a tempo, vão começar a corrida com um turbo start. A frase turbo start aparecerá para confirmar o sucesso da tarefa.

Sombra Corredora
Vão até Game Options e seleccionem 1 Player Mode. Escolham um qualquer personagem e chamem-lhe TANKS4ME. De seguida, primam duas vezes em OK e escolham Time Trial Challenge. Assim que estiver carregado, primam Start e introduzem a dica Big Bounce (Q, D, D, B, C, B, E, B, B). Desistam do jogo. Quando vos for perguntado se querem tentar outro desafio, respondam sim. Por baixo da vossa imagem, vai aparecer então Cheat Mode Active. Assim que a contagem decrescente terminar e a corrida arrancar, a vossa sombra vai correr por conta própria!

Três vidas no modo Multijogador
Introduzam 3LIVES como nome de jogador.

Eliminem as armas de tanque no modo Multijogador
Introduzam NOTANKS como nome de jogador. Um som irá confirmar o sucesso da tarefa. Antes de começarem a jogar, podem reintroduzir outro qualquer nome.

Disputem a corrida sob um nevão
Introduzam WINTERY como nome de jogador. Um som irá confirmar que a dica entrou. Antes de começarem a jogar, podem reintroduzir outro qualquer nome. Para voltarem ao cenário normal, introduzam CONFETTI como nome de jogador.

Ganhar Corrida
Para ganhar a corrida, pressionem Select e primam E.

Mudar ângulo de visão
Para mudar o ângulo de visão primam Select e usem os botões de direcção.

Explodir todas as viaturas
Para explodir com todas as viaturas no ecrã, primam simultaneamente E, T, Cir, Q.

CPU controla o vosso carro
Para deixar o controlo da vossa viatura ao computador, primam Select e Q.

MONSTER TRUCKS

Introduzam estas passwords no menu principal, sempre que começarem uma corrida.

Camiões altos
L1, R2, L2, R1, C

Invencibilidade
Es, Es, Es, C, Ba, L1, R2

Super Grip
Es, L1, R2, R1, Es, R2, R2, R2

MORTAL KOMBAT 3

Jogar com Smoke
Durante a demo inicial, esperem até o ecrã de Rayden aparecer e girem o joypad 360° no sentido dos ponteiros do relógio, até aparecer o prompt de "Ultimate Kombat Kode". Introduzam rapidamente o seguinte código:
R1, 6xT, 6xX, 9xCir. Vão então ouvir Shao Kahn dizer "Outstanding" e uma mensagem vai aparecer para confirmar o sucesso da tarefa.

Modo de batotas
Durante a demo inicial, primam rapidamente X, Cir, T, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Vão então ouvir Shao Kahn dizer "You'll never win". Agora primam Start. Quando o bloco de pedra aparecer com a palavra Kombat a vermelho, primam C para aceder ao menu secreto de batotas.

Menu de batotas alternativo
Se tiveram dificuldades com a dica anterior, experimentem uma maneira mais fácil de aceder a este menu. Durante a demo inicial, primam X, L1, L2. Irão ouvir um som. Agora já terão acesso a uma versão mais curta do menu, onde não poderão contar com as últimas duas opções.

Selecção aleatória
Para escolherem um personagem ao acaso, ambos os jogadores deverão carregar sem largar em Start e Select ao mesmo tempo. Certifiquem que a área de selecção do jogador 1 está no Shang Tsung e a do 2 no Liu Kang.

MORTAL KOMBAT 4

Mudança de roupa
Primam Start e outro qualquer botão para rodarem duas vezes as imagens do ecrã de Selecção. As vossas personagens aparecerão logo com outra roupa. Isto à excepção de Sonya e Tanya. Para estas duas beldades, as imagens do ecrã de Selecção têm de ser rodadas três vezes.

Lutem na pele de Meat
Optem pelo modo Group e completem o jogo com as dezasseis personagens. Se conseguirem, seleccionem um lutador e comecem uma partida. Jogarão na pele de Meat, com todos os movimentos da personagem seleccionada.

E que tal na pele de Goro?
Terminem o jogo com o Shinnok, mudem-lhe o fato e depois seleccionem o icon invisível no fundo do ecrã de selecção de personagens. Primam C três vezes e E para destacar o ícone do Shinnok. Depois basta premir Run e Block.

Encarnem Noob Saibot
Terminem o jogo com o Reiko. Introduzam o código de combate 012 012 no modo Versus. Saiam deste combate, acedam ao ecrã de selecção de personagens e seleccionem o ícone invisível no fundo do ecrã. Primam C duas vezes e E para destacar o ícone de Reiko. Por último primam Run e Block.

Selecção de nível para um jogador
Acedam ao menu Pratice e seleccionem o nível que aparece antes daquele que pretendem. Comecem um jogo no modo Pratice e desistam logo em seguida. Depois comecem outro jogo no modo Um Jogador no nível desejado.

Dêem uma vista de olhos às biografias das personagens
Acedam a Kombat Theatre, destaquem a personagem desejada e primam Block.

Códigos de combate
Introduzam um destes códigos para activar os seguintes efeitos

Vencer com um só golpe – 123 123
Modo Noob Saibot – 012 012
Chuva Vermelha (No nível Rain) – 020 020
Combate Explosivo – 050 050
Para não perder as armas – 002 002
Desactivar arremessos – 100 100
Desactivar danos máximos – 010 010
Desactivar arremessos e danos máximos – 110 110
Fazer aparecer uma arma ao acaso – 111 111
Começar com uma arma ao acaso – 222 222
Começar com armas – 444 444
Muitas armas – 555 555
Combate silencioso – 666 666
Cabeças grandes – 321 321
Lutar no Goro's Lair – 011 011
Lutar no The Well – 022 022
Lutar no Elder God's stage – 033 033
Lutar no nível Tomb – 044 044
Lutar no nível Rain – 055 055
Lutar no nível Snake – 066 066
Lutar no Templo Shaolin – 101 101
Lutar na Living Forest – 202 202
Lutar na Prisão – 303 303

Personagens ocultas
Vão até Options e destaquem continue. Primam sem largar RUN+BLOCK até vos aparecer o menu de batotas. Uma das opções ocultas são as Fatalidades Automáticas. Para as usarem contra os inimigos, carreguem em D,D,D,BK,HP.

Os movimentos de Goro

Fireball – F, B, HP
Stomp – F, F, B, HK
Double Swipe – F, F, HP
Chest Kick – B, B, HK

Os movimentos de Noob Saibot

Fireball– D, F, LP
Teleport – D, U

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

Códigos e passwords para aceder a níveis (a introduzir no ecrã de passwords)

1000 vidas – GTTBHR
Créditos – CRVDTS

Começar no nível da Fortaleza – ZCHRRY
Montes de urnas – NXCVSZ
Nível de vento – THWMSB
Nível terrestre – CNSZDG
Nível Aquático – ZVRKDM
Nível de Fogo – JYPPHD
Nível da Prisão – RGTKCS
Nível da Ponte – QFTLWN
Nível da Fortaleza – XJKNZT

Password de nível
Wind Level – THWMSB
Earth level – CNSZDG
Water Level – ZVRKDM
Fire Level – JYPPHD
Prison Level – RGTKCS
Bridge Level – QFTLWN
Fortress level – XJKNZT

MORTAL KOMBAT TRILOGY

D – Down
U – Up
L – Left
R – right
B – Back
F – Forward
HP – high punch
LP – Low Punch
HK – High Kick
LK – Low Kick
RN – Run
BL – Block

Todos os movimentos, combos e fatalidades

Baraka
Blade Spark – D, B, HP
Blade Swipe – B+HP
Shredder – B, B, B, LP
Blade Spin – F, D, F, BL
(mantenham BL seguro, para blocks concentrados)
Fatality – (perto) B, B, B, HP (decapitação)
Fatality – (perto) B, F, D, F, LP (empalamento)
Animality – (perto) segurem HP, F, B, D, F, soltem HP (abutre)
Friendship – D, F, HK (oferenda)
Babality – HP, HP, HP, LP, LP, BL, HK, HK, LK, LK, BL
Nível – LK, RN, RN, RN, RN
Standard Combo – HP, HP, B e HP, D e HP

Cyrax
Close Grenade – Segurem LK e depois B, B, HK
Far Grenade - Segurem LK, F, F, HK
Net – B, B, LK
Teleport – F, D, BL
Air Throw (no chão, com a vítima no ar) – D, F, BL e depois LP para arremessar.
Fatality (em qualquer lado) – D, D, U, D, HP (helicóptero)
Fatality (perto) – D, D, F, U, RN (auto-destruição)
Animality (perto) – U, U, D, D (tubarão)
Friendship – RN, RN, RN, U (dança)
Babality – F, F, B, HP
Brutality – HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP
Nível – RN, BL, RN
Standard Combo – HP, HP, HK, HP, HK, B e HK

Ermac
Fireball – D, B, LP
Exploding Teleport Punch (pode ser feito no ar) – D, B, HP
Telekenetic Slam – B, D, B, HK
Fatality (perto) – RN, BL, RN, RN, HK (head uppercut)
Fatality (sweep) – D, U, D, D, D, BL (Telekenetic Slam)
Animality (perto) – B, B, F, F, LK (sapo)
Friendship – F, F, F, HP (acto mágico)
Babality – D, D, B, B, HP
Brutality – HP, HP, LP, BL, HK, LK, BL, HP, LP, LK, HK
Nível – RN, RN, RN, RN, LK
Standard Combo – HP, HP, B e LP, HK, B e LK

Jade
Boomerang (alto) – B, F, HP
Boomerang (médio) – B, F, LP
Boomerang (baixo) – B, F, LK
Boomerang (de regresso) – B, B, F, LP
Glow Kick – D, F, LK
Fatality (perto) – U, U, D, F, HP (pole shaker)
Fatality (perto) – RN, RN, RN, BL, RN (out on a pole)
Animality (perto) – F, D, F, F, LK (gato)
Friendship – B, D, B, B, HK (pogo stick)
Babality – D, D, F, D, HK
Brutality – HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, BL, BL, HP, HK
Nível – B, F, D e RN
Standard Combo – HP, HP, D, LP, LK, HK, B e LK, B e HK

Jax
One Missile – B, F, HP
Two Missiles – F, F, B, B, HP
Gotcha Grab – F, F, LP (teclem LP para continuar a dar murros)
Backbreaker (tem de ser feito no ar) – BL
Quad Slam (depois de começar um arremesso) – Teclem HP continuamente
Ground Pound – Segurem LK, depois soltem
Dashing Punch – F, F, HK
Fatality (perto) – U, D, F, U, BL (arm blades)
Fatality (longe) – RN, BL, RN, RN, LK (squish)
Animality (perto) – Segurem LP e depois F, F, D, F, depois soltem LP (leão)
Friendship – LK, RN, RN, LK (corda de saltar)
Babality – D, D, D, LK
Brutality – HP, HP, HP, BL, LP, HP, HP, HP, BL, LP, HP
Nível – D, F, D, LP
Standard Combo – HK, HK, D, HP, HP, BL, LP, B, HP

Johnny Cage
High Fireball – F, D, B, HP
Low Fireball – B, D, F, LP
Green Shadow Kick – B, F, LK
Red Shadow Kick – B, B, F, HK
Shadow Uppercut – B, D, B, HP
Fatality (perto) – D, D, F, F, LP (decapitação)
Fatality (meio do ecrã) – D, D, F, F, LK (split kick)
Friendship – D, D, D, D, LK
Animality (sweep) – D, F, F, HK (canguru)
Babality – F, B, B, HK
Brutality – HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
Nível – D, B, F, F, HK
Standard Combo – HP, HP, LP, D e LP

Kabal
Top Spin – B, F, LK
Eye Spark (pode ser feito no ar) – B, B, HP
Ground Saw – B, B, B, RN
Fatality (sweep) – D, D, B, F, BL (respirador)
Fatality (perto) – RN, BL, BL, BL, HK (grito)
Friendship – (em qualquer lugar menos junto ao inimigo) RN, LK, RN, RN, U (marshmallow)
Animality (close) – Segurem HP e depois F, F, D, F, depois soltem HP (rinoceronte)
Babality – RN, RN, LK
Brutality – HP, BL, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP
Nível – BL, BL, HK
Standard Combo – LK, LK, HP, HP, D e HP

Kano
Knife Throw – D, B, HP
Knife Uppercut – D, F, HP
Cannonball – F, D, F, HK
Grab and Shake – D, F, LP
Air Throw (tem de ser no ar) - BL
Fatality (perto) – Segurem LP, e depois F, D, F, D, depois soltem LP (skeleton steal)
Fatality (sweep) – LP, BL, BL, HK (eye laser)
Friendship – LK, RN, RN, HK (pastilha elástica)
Animality (perto) – Segurem HP e depois BL, BL, BL depois soltem HP (aranha)
Babality – F, F, D, D, LK
Brutality – HP, LP, BL, HP, BL, HK, LK, BL, HK, LK
Nível – U, U, B, LK
Standard Combo – HP, HP, HK, LK, B e HK

Kitana
Fan Lift – B, B, B, HP
Fan Throw (pode ser feito no ar) – F, F, HP e LP
Square Wave Punch – D, B, HP
Fatality (perto) – RN, RN, BL, BL, LK (kiss of strech)
Fatality (perto) – B, D, F, F, HK (decapitação)
Friendship – D, B, F, F, LP (bolhas)
Animality (entre perto e junto) – D, D, D, D, RN (coelhinho)
Babality – F, F, D, F, HK
Brutality – HP, HP, BL, HK, BL, LK, BL, LP, BL, HP, BL
Nível – F, D, D, LK
Standard Combo – HP, HP, B e LP, F e HP

Kung Lao
Hat throw – B, F, LP
Teleport – D, U
Flying Kick (tem de ser feito no ar) –D, HK
Spin – F, D, F, RN (continuem a carregar em RN)
Fatality (em qualquer lugar) – RN, BL, RN, BL, D (spin of death)
Fatality (perto mas não junto) – F, F, B, D, HP (hat throw)
Friendship – (muito perto) RN, LP, R, LK (frisbee)
Animality (perto) – RN, RN, RN, RN, BL (leopardo)
Babality – D, F, F, HP
Brutality – HP, LP, LK, HK, BL, HP, LP, LK, HK, BL, HP
Nível – D, D, F, F, LK
Standard Combo – HP, LP, HP, LP, LK, LK, B e HK

Liu Kang
High Fireball (pode ser no ar) – F, F, HP
Low Fireball – F, F, LP
Flying Kick _ F, F, HK
Fatality – F, F, D, D, LK (chama invisível)
Fatality – U, D, U, U, BL e RN (MK machine)
Friendship – RN, RN, RN, D e RN (fantoche MK)
Animality (sweep) – D,D, U (dragão)
Babality – D, D, D, HK
Brutality – HP, LP, HP, BL, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP
Nível – RN, BL, BL, LK
Standard Combo – HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK

Millena
Sai Throw – Segurem HP durante 3 segundos e depois soltem
Warp Kick – F, F, LK
Roll – B, B, D, HK
Fatality (longe) – B, B, B, BF, LK (pregos)
Fatality (perto) – D, F, D, F, LP (come o inimigo)
Friendship – D, D, B, F, HP (espelho)
Animality (perto) – F, D, D, F, HK (skunk)
Babality – D, D, F, F, HP
Brutality – HP, LP, LP, HP, BL, HK, LK, LK, HK, BL, HP
Nível – D, D, D, LP
Standard Combo – HP, HP, HK, HK, U e LK, U e HK

Motaro
Grab & Smack (tem de ser perto) – F, F, F, HP
Teleport – D, B, HK
Fireball – Segurem LK durante 3 segs e soltem
Fatality (perto) – F, F, F, HK

Nightwolf
Arrow – D, B, LP
Red Arrow – setas de fogo rápido seguidas
Hatchet Uppercut – D, F, HP
Shadow Shoulder – F, F, LK

Shadow Shoulder – B, B, F, HK
Glow (reflecte projécteis) – B, B, B, HK
Fatality (perto) – U, U, B, F, BL (death pray)
Fatality (perto mas não junto) – B, B, D, HP (shock)
Friendship – (em qualquer lugar menos junto) RN, RN, RN, D (juggle)
Animality (perto) – F, F, D, D (lobo)
Babality – F, B, F, B, LP
Brutality – HP, HP, HK, HK, BL, BL, LP, HP, HK
Nível – R, R, BL
Standard Combo – LK, HP, HP, LP, Hatchet, hatchet

Noob Saibot
Teleport and Throw – D, U
Two Noob Throw – F, F, HP
Disable Blocking Fireball – D, F, LP
Fatality (sweep) – B, B, F, F, HK (skull ring)
Fatality (perto) – D, D, U, RN (teleport slam)
Friendship – F, F, B, HP (bowling)
Animality (junto) – B, F, B, F, HK (papa formigas
Babality – F, F, F, LP
Brutality – HP, LK, LP, BL, LK, HK, HP, LP, BL, LK, HK
Nível – F, D, F, BL
Standard Combo – LK, LK, LK, LK

Rain
Lightninig – B, B, HP
Levitation ball – D, F, HP
Super Roundhouse – B e HK (knocks opponents through screen)
Fatality (perto) – F, F, D e HP (uppercut)
Fatality (perto) – D, D, B, F, HK (lightning strike)
Friendship –D, D, B, F, HK (chuva)
Animality (perto) – BL, BL, RN, RN, BL (elefante)
Babality – F, B, B, HP
Brutality – HP, HP, BL, LK, HK, BL, LK, HK, BL, HP, LP
Nível – F, D, F, LP
Standard Combo –HP, HP, LP, HP

Rayden
Lightning – D, F, LP
Reverse Lightning – D, B, LP
Teleport – D, U
Flying Torpedo (pode ser no ar) – B, B, F
Fatality (perto) – segurem HP por 5 segs e soltem (exploding uppercut)
Fatality (perto) – segurem LK por 3 segs depois soltem e teclem BL e LK rapidamente (shocking)
Friendship – D, B, F, HK (kidd thunder)
Animality (longe) – D, F, D, HK (electric EEL)
Babality – D, D, U, HK
Brutality – HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, BL, BL
Nível – D, D, D, HP
Standard Combo – HP, HP, LP, D e LP, Jump, Flying Torpedo

Reptile
Acid Spit – F, F, HP
Slow Force ball – B, B, HP e LP
Fast Force ball – F, F, HP e LP
Slide – B, LP, BL e LK
Invisibility – B, LP, BL e LK
Run Past and Elbow – B, F, LK
Fatality (distância de um salto) – B, F, D, BL (eat)
Fatality (sweep) – F, F, U, U, HK (ácido)
Friendship – (perto) D, F, F, B, HK (cobra na caixa)
Animality (perto) – D, D, D, U, HK (macaco)
Babality – F, F, B, D, LK
Brutality – HP, BL, HK, HK, BL, HP, LP, LK, LK, BL, LP, HP
Nível – BL, R, BL, BL
Standard Combo –HP, HP, HK, B e HK

Scorpion
Spear – B, B, LP
Teleport (pode ser no ar) – D, B, HP
Forward Teleport (pode ser no ar) – D, F, HP
Air Throw (tem de ser no ar) – BL
Fatality (perto mas não junto) – F, F, F, B, LP (hand of hell)
Fatality (distância de um salto) – D, D, U, HK (torch)
Fatality (perto) – F, F, D, U, RN (mob)
Friendship – (perto) B, F, F, B, LK (skull in the box)
Animality (perto) – F, U, U, HK (pinguim)
Babality – D, B, B, F, HP
Brutality – HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
Nível – F, U, U, LP
Standard Combo – HK, HK, LK, LK

Sektor
Teleport e Uppercut (pode ser no ar) – F, F, LK
Straight Missile – F, F, LP
Double Missile – B, B, F, LP
Heat Seeking Missile – F, D, B, HP
Fatality (sweep) – LP, RN, RN, BL (Compactador de lixo)
Fatality (no meio do ecãn) – F, F, F, B, BL (Lança-chamas)
Friendship – (meio do ecrã) RN, RN, RN, RN, D (Carnival game)
Animality (perto) – F, F, D, U (morcego)
Babality – B, D, D,D, HK
Brutality – HP, HP, BLK, BLK, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP
Nível – RN, RN, RN, D
Standard Combo – HP, HP, HK, HK, B e HK

Shang Tsung
1 Fireball – B, B, HP
2 Fireballs – B, B, F, HP
3 Fireballs – B, B, F, F, HP
Volcanic Eruption – F, B, B, LK
Morphs:
Cyrax – BL, BL, BL
Ermac – D, D, U
Jade – F, F, D, D, e BL
Jax – F, F, D, LP
Johnny Cage – F, D, F, HP
Kabal – LP, BL,HK
Kano – B, F, BL
Kitana – F-D-F-RN
Kung lao – RN, RN, BL, RN
Liu Kang – F, D, B, U, F
Millena – RN, BL,HK
Nightwolf – U, U, U
Noob Saibot – F, D, D, B, HK
Rain – RN, BL, LK
Rayden – BL, RN, BL
Reptile – RN, BL, BL, HK
Scorpion – D, D, F, LP
Sketor – D, F, B, RN
Sheeva – Segurem LK e depois F, D, F, depois soltem LK ou F, D, F, LK, LK
Sindel – B, D, B, LK
Smoke (Humano) – BL, RN, LK
Smoke (robot) – B, B, D, LK
Sonya – D e RN e LP e BL
Striker – F, F, F, HK
Sub-Zero – BL, BL, RN, RN

Shao Kahn
Hammer – F, B, B, HP
Fireball – F, D, F, LK
Charge – F, F, HP
Upward Charge – D, D, F, HK
Taunt – Segurem BL, e depois U, U, RN
Laugh – D, D, RN
Fatality (sweep) – F, F, B, HP

Sheeva
Teleport Stomp – D, U
Ground Shake – B, D, B, HK
Fireball – D, F, HP
Fatality (perto) – F, D, D, F, LP (six feet under)
Fatality (perto) – Segurem HK e depois B, F, F, e depois soltem HK (skin rip)
Friendship – F, F, D, F, pausa, HP (a pausa é para evitar a fireball) Animality (close) – RN, BL, BL, BL, BL (escorpião)
Babality – D, D, D, B, HK
Brutality – HP, LP, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP, HP
Nível – D, F, D, F, LP
Standard Combo – HP, HP, LP, HK, HK, LK, B e HK

Sindel
Fireball – F, F, LP
Double Fireball – B, B, F, LP
Air Fireball (tem de ser no ar) – D, F, LK
Fly – B, B, F, HK (primam BL para aterrar)
Scream – F, F, F, HP
Fatality (sweep) – RN, RN, BL, RN, BL (hair spin)
Fatality (perto) – RN, BL, BL, RN e BL (grito)
Friendship – RN, RN, RN, RN, RN e BL (futebol)
Animality (qualquer lugar do ecrã) – F, F, U, HP (vespa)
Babality – RN, RN, RN, U
Brutality – HP, BL, LK, BL, LK, HK, BL, HK, LK, BL, LP
Nível – D, D, D, LP
Standard Combo – HK, HP, HP, LP, HK

Smoke (Humano)
Spear – B, B, LP
Teleport Punch (pode ser no ar) – D, B, HP
Throw (tem de ser no ar) – BL
Fatality (sweep) – RN, BL, RN, RN, HK (head explode)
Fatality (fora do alcance) – F, F, B, RN (fumo)
Friendship – D, F, F, F, B, HK (sinal)
Animality (longe) – F, F, F, B, HK (porco espinho)
Babality – D, B, B, F, RN
Brutality – HP, LK, LK, HK, BL, BL, LP, LP, HP, HP, BL
Nível – F, U, U, LP
Standard Combo – HK, HK, LK, B e LK, B e HK

Smoke (robot)
Harpoon – B, B, LP
Teleport e Uppercut (pode ser no ar) – F, F, LK
Invisibilidade – U, U, RN
Air Throw (tem de ser no ar) – BL
Fatality (no outro lado do ecrã) – D, F, F, BL (touro negro)
Fatality (sweep) – Segurem RN e BL e depois D, D, F, U, depois soltem RN e BL (throat bomb)
Friendship – (no outro lado do ecrã) RN, RN, RN, HK (horn)
Animality (outside sweep) – D, F, F, BL (touro negro)
Babality – D, D, B, B, HK
Brutality – HP, LK, LK, HK, BL, BL, LP, LP, HP, HP, BL, BL
Nível – F, F, D, LK
Standard Combo – HP, HP, LK, LK, LP

Sonya
Energy Rings – D, F, LP
Leg Grab – D e LP e BL
Square Wave Punch – F, B, HP
Bicycle Kick – B, B, D, HK
Fatality – Segurem BL e RN e depois U, U, B, D, soltem BL e RN (coisa cor de rosa)
Fatality (em qualquer lugar) – B, F, D, D, RN (beijo ardente)
Friendship –B, F, B,D, RN (flores)
Animality (perto) – Segurem LP e depois B, F, D, F, depois soltem LP (falcão)
Babality – D, D, F, LK
Brutality – HP, LK, BL, HP, LK, BL, HP, LP, BL, HK, LK
Nível – F, F, D, HP
Standard Combo – HK, HK, HP, HP, LP, B E HP

Stryker
Double High Grenade – B, D, F, HP
Double Low Grenade – B, D, F, LP
Shoot Gun – B, F, HP
High Grenade – D, B, HP
Low Grenade – D, B, LP
Baton Trip – F, B, LP
Baton Throw – F, F, HK
Fatality (perto) – D, F,D, F, BL (bomba)
Fatality (perto) – RN, BL, BL, BL, HK (grito)
Friendship – (quase na outra parte do ecrã) F, F, F, LK (taser)
Animality (sweep) – RN, RN, RN, BL (T-Rex)
Babality – D, F, F, B, HP
Brutality – HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK
Nível – F, U, U, HK
Standard Combo – LK, HP, HP, LP

Sub-Zero
Freeze – D, F, LP
Ground Freeze – D, B, LK

Ice Shower – D, F, HP
Ice Shower (pela frente) – D, F, B, HP
Ice Shower (por detrás) – D, B, F, HP
Ice Statue (pode ser no ar) – D, B, LP
Slide – B e L e BL e LK
Fatality (perto) – D, F, F, F, HP (ice spike)
Fatality (perto) – D, D, D, F, HP (censored)
Friendship – (perto) D, B, B, F, LK (snowman in the box)
Animality (perto) – B, B, F, D, HP (urso polar)
Babality – D, B, B, HK
Brutality – HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP
Nível – F, D, F, F, HP
Standard Combo – HP, HP, LK, B e HK, F e LK

Selecção de níveis
No ecrã de selecção de personagens, vão até Sonya e primam U e D ao mesmo tempo. Depois de seleccionarem o vosso personagem, vão descobrir o menu oculto de selecção de níveis.

Joguem com Shao Kahn
Seleccionem um qualquer personagem e quando estiverem ou na Pit 3 ou no nível Rooftop e antes do round começar, primam e segurem D, HP e LP. Vão ver uma explosão e Shao Kahn substituirá o vosso personagem. Se ganharem, o personagem que escolheram inicialmente será o vosso adversário até ao final do jogo.

Joguem com Motaro
Seleccionem qualquer personagem e quando estiverem ou no Jane's Desert, no Kahn's Tower ou no Wasteland, primam e segurem B, HK e LK. Vão ver uma explosão e Motaro substituirá o vosso personagem. Se ganharem, voltarão a jogar com o personagem inicial.

Créditos
Para obterem créditos ilimitados, primam D, D, U, U, R, R, L e L no ecrã de história.

Aceder ao ecrã ?
Vão até ao ecrã de opções e destaquem uma das quatro boxes. Carreguem sem largar em L1+L2+R1+R2 e depois segurem também C. Se fizeram tudo correctamente, vão ouvir um boom. Fiquem agora com as opções disponíveis:

Acesso a Fatalities com um só botão ON/OFF
Instant Agressor ON/OFF
Normal Boss Damage ON/OFF
Health Recovery ON/OFF
Low Damage

Fatalities acessíveis com um só botão
Para executarem esta tarefa, coloquem-se bem perto do adversário e primam o botão correspondente ao efeito que pretendem.

HP – Brutality (Brutalidade)
HK – Fatality 1 (Fatalidade 1)
LK – Fatality 2 (Fatalidade 2)
R2 – Animality (Animalidade)
R1 – Friendship (Amizade)
LP – Stage Fatality (Fatalidade de nível)
L2 – Babality

Escolham o vosso cenário
No ecrã de selecção de personagens, destaquem Sonya, carreguem sem largar em Start e primam no controlo C. Se a dica entrou, vão escutar uma explosão. Depois de escolherem o personagem, terão também de escolher o vosso cenário. No caso de serem dois jogadores, escolham o cenário aquele que introduzir o código em primeiro lugar.

A arca de tesouro de Shao Khan
Depois de vencerem Shao Khan, podem então escolher um dos símbolos.

Box 1 – Sequências finais dos personagens
Box 2 – Fight Chameleon (Luta contra Chameleon)
Box 3 – MK1 Classic Endurance Kombat
Box 4 – MK2 Classic Endurance Kombat
Box 5 – Random Prize
Box 6 – Fatality Demo 1
Box 7 - Fatality Demo 2
Box 8 - Fatality Demo 3
Box 9 – Super Endurance Kombat (com todos os personagens femininos e ninjas robot)
Box 10 – Batalha com os campeões Shokan (Bosses)
Box 11 – Mega Endurance Kombat (com todos ninjas e com Chameleon)
Box 12 – Supreme Fatality

Saída rápida
Podem sair do jogo no meio de qualquer combate, pressionando Start e depois Select. Em seguida basta decidirem se querem continuar a luta ou não.

Personagens clássicos
Joguem com quatro personagens de jogos anteriores. São eles Kano e Rayden do MK1 e Kung Lao e Jax do MK2. Ao premirem Select sobre cada um deles, terão acesso aos mais terríveis combates das suas vidas passadas.

Joguem na pele de Chameleon
Para revelar esta personagem oculta, escolham entre Human Smoke, Ermac, Classic Sub-Zero, Scorpion, Noob Saibot, Rain ou Reptile. Antes do round começar, segurem D + HP+ HK+ RU+BL. Chameleon usufruirá agora de todas as capacidades dos ninjas coloridos em que se transformar.

Selecção aleatória
Para acederam a esta opção, primam C+Start no ecrã de selecção enquanto os personagens estiverem a ser destacados.

Crispy!!!
Se depois de terminarem a Fatality no Scorpion's Lair (Covil do Escorpião), segurarem ambos os botões de correr, poderão ouvir Shao Khan dizer Crispy! Se segurarem os de murros, aparecerá Dan Forden a dizer exactamente o mesmo. Mas se quiserem ouvir os dois personagens em coro, basta segurarem os quatro botões.

Frosty!!
Às vezes, Dan Forden troca a sua expressão Toasty por Frosty. Para ouvirem a segunda opção, basta congelarem o adversário quando ele estiver em perigo.

Pit Fatalities
Eis uma lista de pits e o que fazer para aceder a cada uma destas fabulosas fatalidades

Pit 1 – Uppercut
Pit 2 – Executa a Stage Fatality
Pit 3 – Executa a Stage Fatality
Dead Pool – Carreguem sem largar em LK+LP+B e depois primam HP
Kombat Tomb - Executa a Stage Fatality
Shao Khan Tower - Executa a Stage Fatality
Subway - Executa a Stage Fatality

MOTO RACER

Introduzam as seguintes dicas no ecrã de título.

Modo motas anãs
C, Ba, R2, L2, Ba, C, L1, X

Todos os adversários conduzem a 50km/h
Ba, Ba, Ba, Cir, L1, Cir, L2, Ba, Ba, X

Corridas nocturnas
C, Cir, L1, Ba, T, L2, Cir, Es, R1, X

MOTOR TOON GRAND PRIX

Turbo Start
Para um pouco mais de velocidade, mantenham o botão de aceleração (X) preso quando aparecer o sinal amarelo.

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

Modo Debug
Seleccionem Goodies no menu principal, segurem qualquer um dos botões L ou R e primam Select. Deverão agora ver 4 números no canto inferior direito do ecrã. Pressionem os seguintes botões para os seguintes números R1=1, R2=2, L1=4, L2=8 (façam sequências para outros números, por ex: R1+L1 =5) Primam Select para introduzirem cada dígito e em seguida os códigos.
Pistas extra – 4174
Tanque de combate – 5463
Submarino X – 5378

MOTORHEAD

Nota: Nenhuma destas dicas pode ser desactivada, sem começarem o jogo do início. Seleccionem Options e depois Code para introduzirem as passwords.

Carros e pistas da divisão 2
COWRULES

Carros e pistas da divisão 1
FRAGTIME

Nolby Hills
TURBOMOS

Todos os carros e pistas
LASTCODE

Nova demo
INSANITY

Motion Blur
SOFTHEAD

Nova câmara
SUPERCAR

NAGANO WINTER OLYMPICS

Ganhem uma medalha de ouro

No ecrã de título, primam a seguinte sequência: C, B, E, D, T, Cir, Q, E, E, D, X, B, B, C, T, X

Assistam à Cerimónia de Encerramento das Olimpíadas

Vão até Opções e primam: L1, R2, Cir, Q, T. Quando ouvirem o som de uma campainha, vão até ao ecrã de selecção de eventos e introduzam o vosso nome como TWY da Rússia. Sigam para o ecrã de selecção e gozem os momentos de glória da sequência final do jogo.

NAMCO MUSEUM 1 & 2

Seleccionar o nível Grodba
No ecrã de título Grodba, segurem L1+L2+R1+R2 e depois primam Start.
Quando aparecer o ecrã de selecção de batalhas, basta escolherem o nível pretendido.

Dragon Buster – Life Refill
No ecrã de título Dragon Buster, primam Start pelo menos 10 vezes e depois Start para começarem o jogo. Agora, sempre que a vossa vitalidade descer abaixo de 32, primam L1 e R1 juntos e ela irá subir até 128!

NAMCO MUSEUM 4

Continues extra
Para acederem a créditos extra basta premirem Select as vezes que quiserem.

Return of Ishtar – versão oculta
Entrem no Museu e vão até à sala Return of Ishtar. Primam rapidamente Di, Es, C, Ba, Cir. Agora já poderão jogar a versão secreta.

NANOTEK WARRIOR

Curvar ao acaso
Pausem o jogo e primam Cir, Select, Es, Q, Q, Ba, C, X

Desligar a câmara
Pausem o jogo e primam Cir, Q, T, T, Cir, Q, T, Start

Obstáculos destrutíveis
Pausem o jogo e primam Q, Cir, R2, R2, Es, C, Ba, X

Navio Negro de NanoTek
Primam X, Q, X, Q, Q, Cir, X, T, X

NASCAR RACING

Jogo oculto
Pressionem X no controlo 2 quando começar o ecrã de título e acederão a um jogo muito bom.

NBA HANGTIME

Estes códigos devem ser introduzidos no ecrã Tonight's Matchup, premindo Q, X, Cir. Cada um dos botões corresponde a um algarismo do número de acesso, exactamente pela mesma ordem.

025 – jogadores do tamanho de bebés
048 – sem música
111 – modo Tournament
120 – fast passing
273 – stealth turbo
284 – velocidade máxima
390 – sem empurrões
461 – turbo ilimitado
552 – hiper velocidade
610 – códigos não autorizados
616 – block power
709 – mãos rápidas
802 – maximum power
937 – goal tending

Cheats extra
Estas batotas devem ser introduzidas no ecrã Tonight's Matchup. Se funcionarem, a box dos códigos irá ficar branca.

Cabeças grandes
Segurem C e primam Q+Cir

Cabeças enormes
Primam C, C, Cir, Q

All-American Basketball
Segurem Di e primam X, Q, Cir

Rooftop Jam
Segurem Es e primam Q, Q, Q

NBA JAM TE

Seleccionem uma equipa quando aparecer o ecrã Tonight's Matchup, e depois primam os seguintes códigos antes de surgir "Loading Game".

Modo Cabeça Grande
(Q, X, Cir, T) x 2

Jogadores com cabeças gigantescas
(Q, T, Cir, X) x 5

Jogadores gigantescos
(T, X) x 7

Great Balls of Fire
Ba, Di, Di, Cir, T, Es

Jogadores mais habilidosos
Di, Di, Es, Di, X, X, Di

Melhorar a defesa
Di, C, Ba, Di, Ba, C

Full Court Jams
Es, Di, X, Cir, Cir, X

High Shots
C, Ba, C, Ba, Di, C, Cirx4, Ba

Power-up de lançamentos de 3 pontos
C, Ba, Es, Di, Ba, Es, Ba, C

Power-up ofensiva
Q, Cir, C, Q, Cir, C, Ba

Empurrem um jogador e cairão os dois
C, C, C, C, Es, Es, Es, Es, Cir, Cir

Empurrem um jogador e só o companheiro cairá
C, C, C, C, Es, Es, Es, Es, Cir, T

Mãos rápidas
Es, Es, Es, Es, Cir, Di

Mostrar percentagem de lançamentos
C, C, Ba, Ba, T

Aumentar velocidade
C, C, C, C, Es, Es, Es, Es, X, T

Tele-Pass
C, Di, Di, Es, Cir, Ba, Es, Es, Cir, Q

NBA LIVE '97

Personagens secretas
Escrevam o nome dos produtores e dos programadores na opção Create a Player e primam Start depois da última letra. Vai colocá-los numa lista de free agency, mas como não contam como jogadores criados, ainda vão poder criar mais 40.

Amory Wong
Allan Johanson
Brian Krause
Dom Humphrey
Daniel Ng
Robert White
Dan Scott
David Bollo
Sebastiaan Reinarz
Sheila Allan
Michael Vanselja
Casey O'Brian
Daryl Anselmo
Giovanni Sasso
Kim Gill
Mark Soderwall
Greg Allen
Cindy Green
David Laviolette
Adam Mac-Kay Smith
Traz Damji
Steve Royea
Crispin Hands
Jeff Mair
Sam Nelson
Ed Fletcher
Stan Chow
Tarrnie Williams
Michael Klassen
Marcus Lindblom
Dave Warfield
Ivan Allen
Brian Wideen
Brent Nielsen
Aaron Grant
Renata Antonic
Zoe Quinn
Sean O'Brien
Novell Thomas
Al Murdoch
Ernie Johnson

NBA LIVE '98

Modo Secrets
Comecem um novo jogo e seleccionem duas equipas. Quando chegarem ao ecrã User Setup, primam (com os controlos sobre ele) A to change Player 1 para Start New e depois 5 para introduzirem o vosso nome como Secrets e depois start para confirmar. Em seguida, primam I para acederem a nova opção Secrets ao fundo do ecrã. Destaquem a opção Enter Secret Code e primam 5. Introduzam qualquer um dos códigos seguintes e primam Start para fazerem aparecer a opção no menu Secrets. Podem mudar its settings, destacando-o e movendo todos os códigos
Serão gravados para a memória se o jogo for gravado imediatamente a seguir à sua introdução.

Acqua Court
Introduzam 'Seaweed' como código secreto. Activem a opção Acqua Court. O jogo agora irá decorrer debaixo de água, mas os jogadores continuarão a mexer-se normalmente.

Fatos de Halloween
Introduzam 'Scary' como código secreto. Agora podem activar a opção Halloween para a equipa da casa por fatos como os de Palhaço, Mummy ou alien.
Introduzam 'Freaky' para a equipa visitante e optem pelo fato pretendido.

Jogadores Ursinhos de Peluche
Introduzam 'Pin rocks' como código secreto e quando lhes for feita uma pergunta sobre Pin, escolham a opção "he's both". "The Lovable Pin" irá agora aparecer no ecrã. Activem-na e primam Start. Agora já poderão escolher um novo fato de Halloween, tanto para a equipa da casa, como para a visitante, chamado Lovable Pin. Seleccionem-na e comecem a jogar com ursinhos de peluche.

NBA SHOOT OUT '97

Super All-Star dificulty
Enquanto estiverem a destacar o nível de dificuldade do jogo no ecrã de opções, primam L1, R1, L2, R2. Se funcionar irão logo ver este novo modo. Mas atenção que é exclusivamente indicado para grandes craques.

NCAA GAMEBREAKER

Passwords secretas
Primam L1, R1, L2, R2 para chegarem ao ecrã Easter Egg e depois introduzam os seguintes códigos:

Tight Cover
Big Ref
Slow CPU
Tiny GB
Cannon
Lights Out
Angry CPU
Cruel CPU
Thunder Foot
Little Foot
Fast Clock
Slow Clock
Loose Cover
Swin Down
Blocking Down
Big Foot
Amazons
Jack T
Hammer

NEED FOR SPEED

Pista Lost Vegas
1 – Vão até ao ecrã de pass. Tournament.
2 – Introduzam TSYBNS como vossa pass.
3 – Regressem ao jogo Head-to-Head.
4 – Dêem uma volta pelas pistas e vão encontrar a Lost Vegas

Pista Oasis Springs
1 – Introduzam TSYBNS como vossa pass.
2 – No modo Head-to-Head vão até à pista Rusty Springs.
3 – Segurem L1 e R2 ao mesmo tempo para a fazer mudar para Oasis Springs.
4 – Enquanto seguram esses botões, primam Start para começar o jogo.

Carro Guerreiro
1 – Introduzam TSYBNS como vossa pass.
2 – Vão até ao modo Head-to-head e entrem no ecrã selecção de carros, segurando depois L1 e R1.
3 – Agora já podem seleccionar este carro.

NEED FOR SPEED 2

Veículos extra
Para acederem a veículos extra, introduzam estes códigos. Mas atenção, que eles não aparecerão no menu de selecção. Quando começarem a correr, fá-lo-ão logo nas vossas novas aquisições. Estes códigos funcionam para o jogador 1. Para o 2, basta alterarem o final da pass. (ME) para U (LOGME – LOGU, por exemplo)
Camião do exército – ARMYME
VW Carocha – BUGME
Autocarro – BUSME
Citroen 2 CV – CITME
Crate – CRATME
Limousine – LIMOME
Log – LOGME
Mazda Miata – MAZME
Outhouse – OUTHME
Truck Cab – SEMIME
Snow truck – SNOWME
T Rex – TREXME
Camper Van – VANME
Wagon – WAGME
Jeep – YJME
Trabant – BEETME
BMW – BMRME
Mercedes Benz – BNZME
Commanche Pick-up truck – JEPME
Toyota LandCruiser – LCME
Volvo Estate – VOVME
Tram – TRAMME
Stand A – STDAME
Stand B – STDBME
Stand C – STDCME

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Jogar na câmara de replay
Introduzam SEEALL como vosso nome no ecrã de opções. Já poderão alterar o ângulo de visão, usando o novo menu de opções.

Todos os carros e pistas básicos
SPOILT – como nome no ecrã de opções.

Room Track
PLAYTM - como nome no ecrã de opções.

Pista das Cavernas
XCAV8 - como nome no ecrã de opções.

Pista Scorpio-7
GLDFSH - como nome no ecrã de opções.

NEW JAPAN WRESTLING

Jogar com Sparrow
No ecrã de título, primam Cir, Di, T, C, Q, Es, X, Ba, X, Ba, Q, Es, T, C, Cir, Di, Select. No ecrã de selecção de lutadores destaquem Commandant e primam Select.

Jogar com Gorgon
No ecrã de título, primam L1, L1, L2, R2, R2, R1, T, Ba, X, C, Select.
No ecrã de selecção de lutadores destaquem Agent Orange e primam Select.

NFL '97

Introduzam os códigos seguintes no ecrã de selecção de equipas do modo Pre-Season.

Jogar com equipas NFC ou o AFC Pro Bowl contra quaisquer outras num desafio de pré-temporada
L1, L1, L1, T, L1, L1

Minas em todo o campo
L1, L1, L1, R1, L1, L1

Aumentar a velocidade dos jogadores
L1, L1, L2,T, L1, T – Carreguem no botão de speed-burst e o jogador correrá a alta velocidade durante todo o jogo.

NFL GAME DAY

Os códigos deverão ser inseridos no ecrã de passwords.

Duas equipas de esqueletos disputam um jogo do Bone Bowl
SKELETON

Duas equipas de cobras com braços
SNAKE

NHL '97

Introduzam estes códigos durante o face-off, antes do disco ser largado no gelo. A palavra Entered confirmará o sucesso da tarefa.

Super equipa da casa
L2, L2, L1+R2, R1, Cir

Jogo rápido
L2, L2, L1+R2, R1, R2. Parem o jogo e recomecem para activarem períodos de 20 segundos.

Sem choques
L2, L2, L1+R2, X

NHL '98

Introduzam as seguintes passwords para acederem aos efeitos respectivos:

Cabeças grandes
BRAINY

Jogadores crianças
NHLKIDS

Jogadores mutantes
PLAYTIME

Joguem contra a Inglaterra
GIPTEA

NHL FACE-OFF '97

Super jogador
Seleccionem Roster e em seguida Create Player. Agora introduzam qualquer um destes nomes:
Raja Altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales
Kelly Ryan
Jody Kelsey
Chris Whaley
Peter Dille
Craig
Ostrander

Não se preocupem com ninharias como o número, a posição, hand ou altura, pois podem acabar por estragar a dica. Agora primam T para sair. Se seleccionarem novamente Create Player, o vosso jogador vai aparecer com uma classificação de 99 em todos os atributos. Em seguida, vão até Sign Free Agent no menu Roster e inscrevam o novo jogador na equipa. Seleccionem Edit Lines e insiram-no numa das scoring lines da vossa equipa. Retirando jogadores da vossa equipa (não avançados), poderão criar uma cheia de craques.

NHL FACE-OFF '98

Super jogador
Seleccionem Roster e em seguida Create Player. Agora introduzam qualquer um destes nomes:
Raja Altenhoff
Tom Braski
Steve Braski
Peter Dille
John Hasin
Jody Kesley
Tawn Kramer

Craig Ostrander
John Rehling
Kelly Ryan
Alan Scales
Chris Whaley

Agora primam T para sair. Se seleccionarem novamente Create Player, o vosso jogador vai aparecer com uma classificação de 99 em todos os atributos. Não se esqueçam que podem mudar-lhe o número, o peso, a altura ou mudar-lhe a posição para defesa, mas nunca para avançado, ou as outras super-estrelas desaparecerão. Também podem criar vários jogadores com o mesmo nome. E ainda criar avançados fantásticos, introduzindo um qualquer nome, e subindo a classificação dos seus atributos para 90 – basta para isto dar-lhes um overall rating of 99. Em seguida, vão até Sign Free Agent no menu Roster e inscrevam o novo jogador na equipa. Se tiverem demasiados jogadores na vossa equipa, vão até Release Player no menu Roster e livrem-se deles, se o fizerem algumas vezes, poderão criar uma super-equipa completa.

NHL OPEN ICE CHALLENGE

Aumentar velocidade
Enquanto o jogo estiver a carregar, segurem T+Q+Start+Select.

Cabeças grandes
Primam C+Pass+Turbo no ecrã Tonight's Game.

Disco grande
Primam C, C, Ba, Ba no ecrã Tonight's Game.

NIGHTMARE CREATURES

Modo de Cheats
No ecrã de passwords primam Es, C, T, Ba, Cir, T, Q, Ba. Uma vez activada, esta dica dar-vos-á acesso a qualquer nível, continues infinitos e até à possibilidade de vestirem a pele de um dos monstros.

NOVASTORM

Selecção de nível
Introduzam 'TWIRLY_' na lista de high scores e se tudo correr bem, aparecerá no menu principal uma nova opção que vos permitirá escolher qualquer nível.

NUCLEAR STRIKE

Começar com cinco créditos
WARRIOR

Desactivem o poder armado do inimigo
PHOENIX

Primeira missão fácil
EAGLEYE – joguem uma versão fácil do primeiro nível.
AVENGER – joguem-na sem inimigos

Voem mais sem reabastecimento
MPG

Vidas ilimitadas
LAZARUS

OFF WORLD INTERCEPTOR

Montes de dinheiro
No ecrã de opções , primam Q, X, Cir, seis vezes e depois L1. A outra forma de acederem a montes de dinheiro é mesmo ganhando o jogo.

ONE

Selecção de nível
Introduzam a password HEVYFEET

Todas as armas
Introduzam a password MAXPOWER

PANDEMONIUM

Personagens esquisitas
THETHING

Depois de introduzirem a password, segurem L2 e primam Cir para darem uma volta por estranhas formas do vosso corpo. L2+X fazem-vos voltar ao normal.

Invencibilidade
HARDBODY

Vidas extra
VITAMINS

Corações extra
CORONARY

Selecção de níveis
BORNFREE

Inimigos imortais
EVILDEAD

Round de bónus
SKATBORD

PANDEMONIUM 2

Invencibilidade
NEVERDIE

Jogar em qualquer nível
OCMCKKEJ

Começar o jogo com 31 vidas
IMMORTAL

PARAPPA, THE RAPPER

Cool Bonus
Atinjam uma classificação Cool em cada um dos níveis e serão recompensados com uma coroa no ecrã de selecção de nível. Recolham as seis disponíveis e aparecer-vos-á um nível de bónus, chamado KT & The Sunny Funny Band, com Katy e Sunny a dançarem num palco circular. Primam T ou X para lhes mudarem a roupa (3 fatos cada), Q ou Cir para lhes mudarem o estilo de dançar (6 cada), R1/R2 ou L1/L2 para fazer zoom in e out e mover a câmara em redor com o D-Pad. Mas atenção, não se esqueçam que têm de completar cada nível e depois voltarem a jogá-lo para obterem a classificação Cool. Façam uma linha sem enganos de forma a Cool começar a brilhar e depois introduzam as seguintes sequências:

N.1 - -/Cir - Cir Cir/- Cir – Cir
N.2 - -/T-T-/Q-QQ/-Q-/Q—-
N.3 - -/Cir Cir Cir Cir/-Cir Cir-
N.4 —/X-XX/-QQ-/-RR-/-LL-
N.5 - -/L-LL/-LL-/L-LL/-L-
N.6 - -/Cir- -Cir/ Cir- -Cir/ Cir- -Cir/Cir - - -

PARODIOUS DELUXE PACK

Invencibilidade
Pausem o jogo e primam T, T, X, X, Cir, Q, Cir, Q, Ba, Es Se o código entrar, ouvirão um som. Reintroduzam-no para desactivar a batota.

Maximum Power-up
Pausem o jogo e primam C, C, Ba, Ba, Es, Di, Es, Di, X, Cir. Se o código entrar, ouvirão um som. Este código pode ser introduzido em qualquer altura.

PEAK PERFORMANCE

Classe especial
Primam L1+Cir no ecrã de selecção de veículos nas classes A, B ou C. Os veículos ocultos ficarão agora seleccionáveis.
Nota: Qualquer um dos veículos pode ser gravado, para uma mais fácil selecção depois de ter sido encontrado a primeira vez.

Nissan 240 ZX e Autocarro
Terminem a pista Bay Area ao volante de um carro em menos de 3 minutos.

Scooter
Seleccionem um carro e façam a pista Northern Country em modo time trial e na direcção contrária aos ponteiros do relógio. Passem um portão junto ao rio e encontrarão a scooter.

McLaren e camião
Seleccionem um carro e terminem a pista Pikes Peak Hill Climb em menos de dois minutos e meio. Estes veículos só poderão ser conduzidos em modo time trial.

PERFECT WEAPON

Invulnerabilidade
Pausem o jogo e introduzam Cir, Q, Di, Es, R1, R2

Todos os movimentos
Pausem o jogo e introduzam L2, R2, R1, L1

PITBALL

Imagens em Full Motion Video
Destaquem 'FMV Test' no menu de opções e primam Es, Di, Q, Cir

Mini-jogo
Destaquem qualquer final no ecrã 'FMV Test' e primam Q+Cir. O final da equipa escolhido determina qual o barco a aparecer. Q+Cir, sem um final destacado resultará num mini-jogo na perspectiva da primeira pessoa.

PITFALL 3D

(inserir dicas no ecrã de password)

Mais vidas
GIVEMELIFE

Imagens em Full Motion Video
PLAYMOVIES

Pitfall Retro Game (Jogo original)
CRANESBABY

Levitação
ZEROGHARRY

Cabeças Grandes
BIGHEADHARY

Créditos
CREDITS

Desaparecer
2DHARRY

Visualizar cenas em 2D
PITFALLCOMIC

Desligar os comentários
STOPTALKING

O máximo de vidas
STEVECRANEME

Modo de demonstração
VIGILANTE

Visualização de mensagens especiais durante o jogo

Mensagem 1 – SURFINGHARRY
Mensagem 2 – SHARKY
Mensagem 3 – IMPRESSGIRL
Mensagem 4 – JESUSHINT
Mensagem 5 – RICHARD
Mensagem 6 – BETH
Mensagem 7 – STEPHEN
Mensagem 8 – MOMANDDAD
Mensagem 9 – REDJAY

Aceder ao nível 3 com 56 vidas
Introduzam DISCOLIGHTS5 como password.

Batotas do PITTFALL original
Depois de introduzirem CRANESBABY para acederem ao jogo original, usufruam das seguintes batotas

Vidas ilimitadas
L1+ L2

Mensagem do crocodilo
No ecrã do crocodilo, primam R1+ T

Harry com a cabeça do Programador do jogo original
R1+R2

Harry com a cabeça da filha do Programador
R1+ Cir

Acesso aos Níveis
(inserir letras no ecrã de password)

Nível 2: City of Shenrak METROPOLIS
Nível 3: Underground Caverns – DEEPDARK
Nível 4: Moku Temple – TEMPLEME
Nível 4A: Gladiator – GEEHEISBIG
Nível 5: Blister Fields – HOTROCKS
Nível 6: Desert Into Volcano – GOINGDOWN
Nível 7: Blazing Flood – WOWTHATSHOT
Nível 7A: Kryll Thular – BIGWORMGUY
Nível 8: Cell Blocks – JAILBREAK
Nível 9: Life Extraction – THUNDERDOMES
Nível 10: Dark Vale – MAGICGARDEN
Nível 11: Crystal Matrix – SPOOKYMESAS
Nível 11A: The Scourge – BESTFORLAST

PO'ED

Selecção de nível
No menu principal, pressionem simultaneamente L1, L2, R1, R2 e C. Soltem-nos e primam Cir para começar um novo jogo. No ecrã de dificuldade primam simultaneamente L1, L2, R1, R2 e Ba. Escolham um nível de dificuldade e a selecção de nível irá surgir.

Reabastecimento de armas
1 – Entrem no modo Foot.
2 – Façam um backflip (Q+L2)
3 – Enquanto executam o movimento, primam Di+X+Cir

POP N' TWIN BEE

Dark Play
No modo Arcade, em qualquer altura do jogo, façam pausa e primam C, C, Ba, Ba, Es, Di, Es, Di, X, Cir.

PORSCHE CHALLENGE

Estas dicas deverão ser introduzidas no ecrã de menu principal (1 player, options).

Carros saltitantes
Todos os outros carros da pista começarão a saltar.
C+Q, C+Cir, C+Q, C+Cir, C+Q, C+Cir, C+Q

Sequência final
Q, Cir, Es+Select, Di+Select

Vozes finas
C, T, C, T

Carro invisível (nota: choca em algumas pistas)
Q+Cir, L2+R2, Q+Cir, L1+R1, Q+Cir

Mad Race
C, Es, Di+Select

Pistas mais longas (modo Championship)
Select+C, Select+Ba, Start, Select

Tentativas ilimitadas
L1+L2, R1+R2+Q

Grandes saltos
Q, Cir, Q

POWER INSTINCT 2

Personagem oculto
Para acederem a um personagem secreto, comecem o jogo em modo Team Battle e primam a seguinte sequência no ecrã de selecção de personagens:
Es, Di, Ba, C, Ba, Es, Di, Es, C

PROJECT OVERKILL

Façam pausa, seleccionem 'Review Mission' e introduzam as seguintes sequências:

Reabastecimento de Vida
Segurem Q, primam Cir, X, T, soltem Q.
Segurem Cir, primam Q, X, T, soltem Cir.

Velocidade
Segurem C, primam T, T, T, soltem C.
Segurem Ba, primam X, Q, Cir, soltem Ba.

Modo Test
Pressionem Es, Di, Di, Es, segurem X e primam T, segurem T e primam X.

PSYCHIC FORCE

Jogar com Keith
Segurem Start, Hard Punch, Light Punch e esperem enquanto o ecrã de selecção de personagens estiver a carregar

RAGE RACER

Toggle on/off o modo Mirror
Durante uma corrida no modo internal view, pausem o jogo (em qualquer altura) primam e segurem T e depois pressionem L1 para fazerem desaparecer o rear-view mirror.

Modo Mirror
Este modo inverte a direcção da corrida, fazendo com que todos os ângulos e as palavras estejam de trás para a frente. Para acederem, seleccionem Select Start das opções principais e segurem L1, R1, Select e Start até a corrida começar.

RAGING SKIES

Tempo extra
Segurem L1+L2+R1+R2+X+Cir+T+Q+Es enquanto o jogo carrega.

RAIDEN PROJECT

Full Credits
Vão até ao ecrã de opções, onde podem activar o vosso número de créditos e carreguem em T+Cir+Q+X ao mesmo tempo e obterão créditos ilimitados.

Selecção de missões
Vão até ao menu Settings e seleccionem dificulty. Em seguida segurem R1, R2, L1, L2 e primam Start.

RALLY CROSS

Estas passwords devem ser introduzidas como Lap/Course Record name ou New Season name:

Vencer a Rookie Season (dá-vos 4 carros extra e acesso à Alpine track)
vet_ me

Vencer a Veteran Season (dá-vos 4 carros extra e acesso às pistas Gardens e Stadium)
im_a _ pro

Vencer All Pro Seasons (dá-vos 3 pick-ups)
weeoo

Carros mais pesados
stone

Carros mais leves
feather

Sem rodas
no_wheels

Só rodas
wheels

Sem desaceleração
noviscous

RAPID RACER

Introduzam as seguintes dicas no ecrã de selecção de nomes, no modo 1 jogador:

Barcos extra
_BOA

Modo Duck
_QAK

O abc DE RESIDENT EVIL 2

Guia do sobrevivente

As ruas da Cidade

No início da aventura, as ruas de Raccon City surgem como caminho de um só sentido até ao departamento de Polícia da cidade. Iniciem o vosso percurso o mais rapidamente possível e não se esqueçam que podem adquirir uma espingarda e algumas munições adicionais para o revólver nas ruas da cidade. Mas atenção! Se forem realmente aventureiros e não recolherem nenhum item, a vossa ousadia será recompensada mais tarde, com a revelação de um segredo do jogo.

O Departamento de Polícia

No Hall de entrada da Esquadra, encontrarão munições para pistola, uma Fita de Máquina de Escrever e uma Máquina de Escrever. Dirijam-se até à porta localizada atrás à esquerda. Esta é a única porta que está geralmente aberta. Consigam o cartão de acesso azul do polícia ferido e usem-no no terminal de computador que se encontra na recepção. Duas portas irão destrancar-se.

Passem essas duas portas e sigam para oeste. Um arquivo com informação trancado com uma combinação encontra-se aqui. Coloquem a Faca no ecrã de inventário e não se esqueçam da secretária trancada no canto.

Passem a porta seguinte e entrem num corredor em forma de L. Um polícia morto no chão guarda algumas balas de pistola. Avancem mais uns passos e darão de caras com um monstro. Se já tiverem a espingarda, disparem. A pistola funciona, mas a melhor estratégia alternativa ao tiro de espingarda é mesmo fugir a sete pés até à próxima porta.

Desçam ao longo do corredor em forma de U até às duas portas ao centro. Usem o isqueiro para acenderem a lareira na sala das traseiras. Desta forma poderão apanhar a gema vermelha (há mais outra). Recolham também o ficheiro e balas para a pistola.

Continuem o vosso percurso, mas não se esqueçam de carregar a pistola antes de entrarem na sala seguinte. Os zombies esperam-vos. Se ficarem feridos sem gravidade, usem as Ervas junto às escadas. Entrem no armazém/quarto escuro e guardem aí a pedra preciosa. Não se esqueçam do cofre trancado (ver Estratégia extra).

Subam as escadas. Ao fundo do corredor, empurrem as duas estátuas para cima das placas, de modo a ficarem viradas uma para a outra. Irá então surgir a segunda pedra gema vermelha. Passem a porta ao fundo do corredor. Três zombies aguardam-vos. Depois de alguns tiros, entrem no gabinete de Stars. Consigam o Arquivo Diário, o Medalhão do Unicórnio, balas para pistola, uma espingarda e Spray. Encontrem-se com a Claire e regressem ao Hall de Entrada. Guardem a segunda gema e os outros objectos ao longo do caminho.

Usem o Medalhão do Unicórnio na estátua central do Hall de Entrada para obterem a Chave Azul em forma de Espadas (baralho de cartas). Sigam em direcção ao segundo andar. Ao longo do caminho, a sudoeste está a Sala de Interrogatórios que poderá ser aberta com uma chave. Lá dentro arrastem o escadote para o canto para conseguirem obter a Manivela. Aqui também encontrarão uma Caixa de balas e Fita de Máquina de Escrever . Continuem o vosso caminho até ao terceiro andar e usem a Chave em forma de Espadas para abrirem a porta que se segue ao gabinete de Stars. Podem largá-la depois.

Para lá da porta, quatro zombies fazem uma festança. Acabem com eles. Atravessem a única porta que se vai abrir e entrem na Biblioteca. (anotem a secretária trancada antes de entrarem).

Dentro da Biblioteca, subam as escadas e saiam pela porta. Continuem pelo corredor do terceiro andar até ao sótão. Usem a manivela no orifício correcto para largar um escadote. Livrem-se da manivela e regressem à Biblioteca.

No andar superior da biblioteca movam para o lado as escadas opostas. O chão vai ceder, largando Leon no nível inferior. Observem atentamente o diagrama na parede e carreguem no interruptor vermelho. Começando no lado esquerdo, movam as estantes um espaço para a direita. Desloca-se então um painel, revelando o Bispo (Peça de Xadrez). Peguem-lhe e atravessem as duas portas.

O segundo andar está guardado por zombies. Activem uma escada de salvação mas não desçam ainda. Em vez disso, sigam até ao lado oposto e entrem numa porta.

Estão na armazém do 1.° andar. Depositem o Bispo e procurem uma chave pequena. Regressem à Biblioteca e usem a chave para obterem e um Kit de Pistola. Combinem o Kit com a pistola e sigam para trás, em direcção ao armazém do 1.° andar. Passado o armazém, entrem no hall e vão directamente na porta mais perto. Continuem em direcção ao fundo e adquiram mais Balas para Pistola. Ignorem os corvos e saiam pela porta que leva até ao telhado. Desçam as escadas e evitem contacto com os quatro zombies. Entrem na sala do quadro eléctrico e agarrem na Manivela, nas Balas para a pistola e na Fita de Máquina de escrever.

Regressem ao telhado e usem a manivela para apagar as chamas. Regressem ao armazém do 1.° andar. Larguem a Valve Handle e recolham as pedras preciosas vermelhas. Voltem ao hall anterior e virem-se para a esquerda, onde a inexistência de fogo revela uma porta aberta. Entrem. Coloquem as pedras preciosas nas vitrines e recolham assim a peça de xadrez Rei. Agarrem também na Chave de Ouros e em cartuchos para a espingarda.

Voltem ao armazém e deixem aí o Rei. Regressem em direcção ao hall dos corvos, através

da porta cinzenta e escadas abaixo, onde se poderão recolher algumas ervas.

Entrem no gabinete a Este. Balas para a pistola estão à vossa disposição junto ao cadáver. A zona da sala principal está infestada de zombies., mas há uma Fita de Máquina de Escrever que vos espera lá. O pequeno gabinete interior tem um cofre que poderá ser aberto com a combinação 2-2-3-6. Agarrem em munições e no Mapa. Reparem nas Ervas debaixo da secretária. Agora atravessem as duas portas azuis.

A Sala de Espera está cheia de zombies, mas antes de avançarem, verifiquem se os slots do Inventário estão acessíveis. Passem pela Sala de Espera e pela porta ao fundo do corredor, mais zombies andam por aqui.

Entrem na primeira porta à direita e chegarão à Sala de Interrogatórios. A Torre está na prateleira. Agarrem no fio eléctrico e no Spray e preparem-se para uma surpresa. Saiam e entrem na seguinte porta à direita. Agarrem na chave Pequena. Prossigam em direcção ao Hall de Entrada (onde o medalhão do Unicórnio foi usado) e através da porta dupla. A Chave Pequena pode agora ser usada para destrancar a secretária e conseguir Balas para Pistola. Sigam até ao Hall em forma de U. Usem o fio eléctrico na caixa de electricidade para fecharem as persianas de metal. Dirijam-se para a escadaria a Oeste e para porta trancada à direita. Deixem lá a Chave respectiva e tenham bem à mão a espingarda. Depois de abaterem os zombies., revistem as gavetas em busca de um rolo fotográfico e cartuchos para a espingarda. Saiam pela porta oposta e voltem ao corredor Oeste. (Usem o rolo fotográfico na sala escura, debaixo da escadaria).

No gabinete interior um velho conhecido cumprimenta-vos. Agarrem na Chave de Copas que está em cima da secretária. O gabinete exterior tem Balas para a pistola. Não se esqueçam de memorizar a existência do Arquivo e depois sigam até ao Hall de Entrada. Prossigam até à porta trancada nas traseiras do Gabinete Este. Larguem a Chave, entrem no Hall das traseiras e sigam até ao fim. Na estante, há cartuchos para a espingarda. Desçam até à Cave, mas atenção que este Hall está patrulhado por Cães. Atravessem as portas castanhas para oeste e entrem na sala das caldeiras. Na parede de trás, está o Mapa da cave. O painel de controlo com cinco interruptores irá activar o Key Card panel em outra porta. A ordem correcta é cima, cima, baixo, baixo, cima. Saiam.

Continuem para oeste e entrem na Garagem no fim do Hall da cave. Encontrem-se com a Ada e ajudem-na a mover a carrinha. Entrem na porta.

A Ada vai fugir. Sigam-na até ao final do corredor e para lá do portão, sem se esquecerem de tirar algumas Balas para pistola, na secretária que vão encontrar pelo caminho. No bloco de celas, Ben irá explicar-vos como chegarem aos Esgotos. Agarrem no objecto usado para abrir tampas de esgotos que está na prateleira junto à cela e regressem em direcção à porta anterior ao bloco de celas. Dentro das condutas há um tampa de esgoto, usem o objecto anterior para a abrir e continuem a descer. Na estação de tratamento de esgotos, duas aranhas gigantes esperam-vos no corredor. Afastem-nas do vosso caminho ou simplesmente passem por elas e subam as escadas na outra ponta.

Ao cimo das escadas, à esquerda, está a armazém. Logo à frente, uma sala em forma de I. Agarrem em todas as peças de xadrez que tiverem e entrem nessa sala. Usem-nas no painel de controlo e saiam da mesma forma que entraram. A Ada está aqui e fazem-se as apresentações formais da praxe. Irá então ter lugar uma sequência que vos permitirá controlar os seus passos. Prossigam – com ela – para dentro da única porta que se irá abrir até à zona guardada por dois cães. Alguns tirinhos depois, dirijam-se à porta no lado oposto e entrem.

Não mexam no interruptor. Em vez disso, desçam pelas zonas laterais até à zona do Reservatório de água. Subam para cima da caixa à esquerda. Empurrem a caixa do meio para a direita e voltem a subir para cima da caixa. Empurrem a caixa da esquerda. Alinhem as outras caixas da esquerda para a direita. Voltem a subir para as zonas laterais e carreguem no interruptor. Atravessem a ponte e agarrem na Chave de Paus. Saiam.

Entrem na porta aberta, desçam o elevador e agarrem em cartuchos. Regressam à zona onde teve início o controlo de Ada. Larguem a Chave de Paus e os cartuchos. No controlo de Leon novamente, recolham a chave e os cartuchos e regressem à Cave, através da Garagem. Procurem os monstros e prossigam através de uma porta dupla no extremo Este do corredor da Cave. Já na sala de Autópsias, inspeccionem o armário no canto mais distante. Agarrem no cartão de acesso vermelho e preparem-se para encontrar mais zombies. Saiam e dirijam-se ao extremo oposto do corredor.

Introduzam o cartão de acesso no painel e entrem na Sala de Armas. Tirem balas e cartuchos das prateleiras. Num dos cacifos está a uma metralhadora. Regressem ao rés-do-chão.

Atravessem a porta junto às escadas. Atrás está uma Magnum e o Arquivo. Tirem cartuchos dos cacifos. Examinem o mapa para verem onde devem usar a Chave de Paus. Regressem para Este até à Sala de Imprensa. Usem a Chave de Paus e larguem-na.

Usem o isqueiro na fornalha ao canto e carreguem nos interruptores dos candeeiros nesta ordem: Central, Direito, Esquerdo. A roda dentada cairá do quadro. (Nota: podem agarrar o rolo fotográfico, mas é opcional). Agarrem na Roda Dentada e vão até ao terceiro andar. Atenção que há um monstro na área aberta do segundo!

Uma vez no sótão, dirijam-se ao topo das escadas e coloquem a roda dentada no mecanismo. Um painel abre-se, revelando o Cavalo (peça de xadrez). Agarrem-no e deslizem pelo Tubo até à Cave. Vão até ao bloco das celas para ver como estão as coisas com Ben. Tirem-lhe o Ficheiro. Vão até ao canil e depois desçam a conduta dos esgotos. Chegados ao corredor do esgoto, subam o escadote e entrem na porta logo à frente, com a metralhadora preparada. Confirmem se têm mesmo o Cavalo e preparem-se para um Boss.

Guia do Boss – Com a metralhadora, este boss é canja! Mantenham-se à distância e disparem para baixo quando os vermes que ele cospe se aproximarem.

Depois de darem cabo do Boss, introduzam o Cavalo e atravessem a porta que acabaram de abrir. A Ada está à espera. Desçam e saiam.

Os Esgotos

Atravessem os esgotos e vão até ao armazém. Lá dentro estão o Ficheiro de Fases (em cima da mesa) e balas para a pistola (na gaveta ao canto). Empurrem o cofre grande para exporem a porta. Abram-na e desçam.

Localizem candeeiros a álcool e usem o isqueiro para iluminarem os objectos. Um Clip para a Magnum e cartuchos ficarão visíveis. Voltem a subir pelo escadote.

Não se esqueçam de recolher a manivela de válvulas da caixa de itens e usem o elevador para descer novamente. Depois de um pequeno tiroteio, o controlo regressa a Ada. Sigam-na de novo para cima pelo escadote. Quando chegarem ao corredor, corram rapidamente para o outro lado para evitarem os escaravelhos. Desçam novamente o escadote.

Vai então dar-se um encontro entre Ada e Annette. Quando elas terminarem, sigam ao longo da plataforma e desçam o escadote. O controlo regressará a Leon.

Atravessem a porta e regressem à conduta. Perto do escadote há uma pequena câmara com soldados mortos, onde poderão encontrar a Medalha do Lobo e cartuchos. Prossigam para o lado oposto da conduta e depois para a esquerda. As aranhas são facilmente evitadas. Passem a porta e mais duas estarão à vossa espera. Em frente está a queda de água e o painel de identificação. Coloquem a Medalha do lobo no painel e dirijam-se para câmara que está mesmo atrás de vocês. Atravessem a porta dupla.

Sigam para a Luz Vermelha e usem a manivela para baixar a plataforma. Continuem em frente e voltem a usá-la, desta vez para subir a plataforma. Se tiverem uma fita para máquina de escrever, o melhor será fazer um save. Agarrem em cartuchos e em ervas, se possível. Saiam pela porta logo em frente.

Sigam até ao fim do corredor e vão dar de caras com o Crocodilo gigante (boss).

Guia do Boss – Antes de encontrarem o Crocodilo, vão reparar num interruptor verde na parede. Assim que o boss aparecer, corram para trás até ao interruptor (agora vermelho). Usem-no para soltar a botija de oxigénio. Quando o crocodilo puser a botija na boca, começará a arder. E adeus boss!

Voltem para trás até onde viram o crocodilo pela primeira vez. Usem o interruptor, desta vez para abrir a porta. E já estão novamente com Ada. Façam uns curativos e voltem a subir o escadote.

Sigam ao longo da plataforma e subam a rampa. Tirem a medalha da Águia do cadáver e o Ficheiro. Voltem atrás e sigam ao longo do corredor do crocodilo até à sala com a máquina de escrever. Desçam a plataforma usando a manivela. Sigam em frente e saiam.

Usem a medalha da Águia no quadro eléctrico para parar a queda de água. Saiam pela porta.

Prossigam e carreguem no interruptor, à direita do vagão para transporte de minério. Entrem no veículo e viajem até ao outro lado. Saiam do vagão e virem à esquerda. Usem o isqueiro para activarem a o verylight. Peguem na chave da caixa de armas e continuem, atravessando a porta.

Neste corredor, há zombies à espera. À esquerda (no beco sem saída) há um kit para pistolas. Combinem-no com a espingarda. No lado oposto está a saída. Sigam até lá para entrarem num corredor parecido.

Mais zombies. À direita estão mais Ervas e à esquerda um escadote. Subam até ao Armazém/ Sala de controlo.

Agarrem em cartuchos, clips e sprays. Certifiquem-se se têm um slot do Inventário aberto antes de saírem pela porta.

Entrem no comboio e no extremo oposto agarrem na chave do painel de controlo (a que tem um D) e no Magnum Clip. Saiam.

Há um painel de controlo junto ao comboio. Usem a chave para activarem o elevador.

O comboio desce e ouvem-se sons estranhos. Saiam e investiguem. Um boss espera-vos.

Guia do boss – Dêem algum espaço entre o Leon e o inimigo e depois encham-no de balas. Certifiquem-se que estão a fazer boa pontaria. Regressem ao comboio para saberem da Ada. O Leon irá buscá-la e levá-la até ao Armazém do laboratório.

Laboratório Umbrella

No Armazém do laboratório, peguem no Clip em cima da mesa, nos cartuchos que estão dentro do armário e saiam.

Desçam ao longo do corredor designado Main Shaft e entrem a porta. Sigam até ao centro e desçam East Shaft (azul). Entrem.

Continuem a descer o corredor e dêem uso à porta gelada. Dentro da Câmara Gelada está uma Caixa de Fusíveis. Usem-na na máquina que está atrás de vocês para obterem o fusível principal. Também podem levar uma Lata de Spray, se precisarem. Saiam novamente em direcção ao corredor principal.

Usem o fusível no mecanismo no meio do chão. Agora dirijam-se ao corredor Oeste. Entrem.

Virem à direita e entrem na porta ao fundo. Lá dentro, no cacifo está um Lança-Chamas, assim como Balas para a pistola e um Ficheiro. Agarrem no Ficheiro e liguem o extintor de gás. Usem o lança-chamas ou o isqueiro para incendiarem os Tentáculos?. Agora entrem na conduta onde os tentáculos estavam.

Dois monstros surpreender-vos-ão nesta sala. Deitem-lhes fogo e depois apanhem os Cartuchos do armário de ferro. A Fita de máquina de escrever está em cima da mesa. Saiam.

Desçam até à porta metálica grande. Carreguem no Interruptor para abri-la. Apoderem-se das Plantas Venenosas e continuem a descer até à porta. Entrem e desçam o escadote. Entrem na porta em baixo.

Continuem ao longo do corredor. Há basicamente um só caminho e irão passar por uma Máquina de Escrever e uma Caixa de Itens. Mesmo antes da Caixa de Itens está um Mapa. Prossigam e entrem no Centro de Pesquisa. A outra pequena sala no lado de fora contém uma Caixa de Armas e um Kit para Magnuns.

Equipem-no. A Sala Pequena leva-vos até um laboratório maior cheio de zombies. Perto das traseiras da sala, está o cartão de acesso ao Laboratório. Agarrem-no e saiam.

Continuem sempre em frente, evitando sempre os escaravelhos que vão caindo do tecto. Usem o cartão de acesso ao Laboratório para entrar. Lá dentro está uma traça gigantesca, mas que é bem fácil de aniquilar. Dirijam-se ao canto com o Terminal de Computador. As larvas terão de ser mortas antes de usarem o Computador. Quando o fizerem, entrem como 'GUEST'. Saiam e regressem ao Laboratório B4.

Regressem ao corredor Este e entrem na porta à direita. Vão até ao painel de Controlo e usem o painel de segurança. Nota: A porta não vai abrir, mas têm de fazer isto para permitirem que Claire entre no Laboratório, depois. Voltem à porta que está mesmo antes desta e usem o Cartão de Acesso ao Laboratório para entrar.

Sigam em frente e procurem zombies. Localizem o interruptor da luz e liguem-no. Mais zombies irão surgir. Peguem no disco MO, no Spray e no Clip.

Annette Birkin enfrenta Leon e por acidente deixa cair o Virus-G. Peguem-lhe e depois do sinal de auto-destruição, vão até ao à zona oeste.

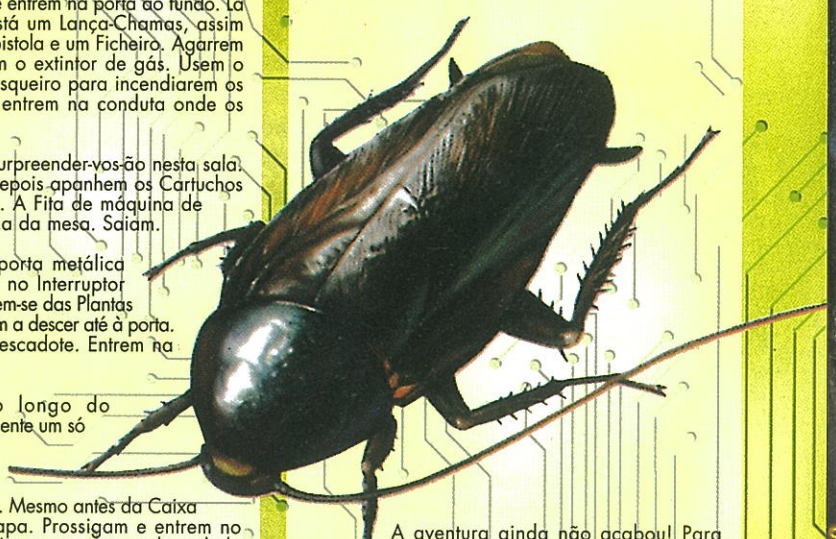
Depois de um louco confronto corredor oeste, continuem em frente e desçam o escadote até ao Laboratório (B5).

Prossigam ao longo do corredor e cuidado com os zombies! Vão até ao Terminal de Computador junto a uma enorme porta. Usem a diskette MO para abri-la. Entrem e continuem em frente. Agora carreguem no interruptor que está junto ao elevador. Preparem-se para a derradeira luta.

Guia do boss – Esta criatura assume duas formas. Criem algum espaço, correndo em redor da sala, disparando algumas vezes e voltando depois a correr. Provavelmente, a criatura irá metamorfar-se e saltar. Tentem manter-se em movimento enquanto ela descer. Ela vai manter este modelo de comportamento até morrer ou até que o tempo acabe.

Saiam do laboratório via elevador. Uma save slot será criada para a aventura de Claire, que é a segunda parte do jogo. Só depois de completada esta parte, o jogo será dado como terminado.

Com que então julgavam que tinham acabado?



A aventura ainda não acabou! Para conseguirem o final completo, terão de jogar o segundo nível, da Claire. Se vencerem o primeiro, do Leon, poderão agora ver as coisas duma perspectiva feminina.
Muitas das acções anteriores de Leon terão influência na prestação da heroína e ainda poderão aceder a muitos mais quebra-cabeças, bosses e muitas surpresas.

Claire

Claire vai começar o jogo numa zona desconhecida da cidade, mas assim que as duas primeiras áreas forem exploradas, tudo se tornará familiar. Há muitas semelhanças com o nível anterior, mas também muitas localizações diferentes.

Em primeiro lugar, a Claire deverá atingir o Hall de entrada da Esquadra, através do Hall dos corvos e Armazém/Sala de Espera do segundo andar.

A Bazooka está em cima da secretária (ao pé da máquina de escrever e do terminal de computador).

A segunda coisa a fazer é encontrar a manivela que está no Gabinete Este no primeiro andar. Acedam a esta área, regressando ao segundo andar pelo escadote e descendo a escadaria exterior localizada no lado Este. A partir daqui, usem a manivela e preparem-se para uma grande surpresa no regresso. Quando derem de caras com este inimigo, corram!

Prossigam, tentando obter o cartão de acesso azul na sala onde têm de apagar o fogo.

A partir daqui, a maioria das acções e locais são iguais, mas há alguma diferenças a ter em conta.

A Claire não recolhe peças de Xadrez, mas sim pedras coloridas que poderão ser encontradas em quase todos os locais onde Leon encontrou as peças de Xadrez. Mas a Claire tem acesso a uma zona adicional do departamento de Polícia. A porta destruída junto ao helicóptero despenhado pode ser aberta com a ajuda de Explosivos e de um Detonador, que poderão ser encontrados depois da Chave de Ouros. O Detonador está no gabinete Oeste no primeiro andar e os explosivos na pequena sala ao lado. Combinem os dois e usem-nos na porta. Nesta zona está o gabinete de Brian Irons. Um painel irá abrir-se por trás da sua secretária, revelando o sítio onde colocar as pedras coloridas.

Na Cave, Claire não consegue aceder à estação de tratamento de esgotos pela garagem. Terá sim de descer uma conduta que está na secção Este da cave (para lá da Sala de Autópsias).

No Laboratório da Umbrella corp., Claire irá começar de outro sítio. Mas primeiro há que encontrar o interruptor de energia para o elevador.

Depois de fugir do Laboratório, a cena vai mudar-se para a zona de Transporte. Encontrem a chave da Plataforma na parte de trás do comboio.

Continuem para lá do portão, pela catwalk e procurem o painel eléctrico. Consigam dois fusíveis e entrem na porta branca. Coloquem os fusíveis e lutem contra o Boss final.

A luta é bem semelhante à da primeira versão do jogo. Tentem escapar o mais possível das investidas da criatura, e aproveitem o Lança-Chamas que uma criatura misteriosa vos irá atirar. Fujam para o comboio.

Estratégias extra

Saves

Tal como numa corrida de automóveis em pista, considerem cada jogo uma volta. O Resident Evil 2 consegue apurar quantas voltas fizeram e assim quantas mais voltas, mais segredos vão poder descobrir.

Ranking System

Depois de vencerem os níveis de Leon e Claire, o sistema de ranking vai mostra-vos uma classificação de letras (A-F), o número de saves, e o tempo para completar o nível. A atenção maior centra-se no relógio, mas o número de saves também é importante para um sistema de pontuação interno do jogo. Tentem não fazer mais de 10 saves por nível. O sistema também é influenciado pelo uso de armas com munições infinitas, ou seja, armas especiais. Se as usarem não vão obter a classificação máxima.

A Chave especial

Encontrar esta chave é bastante fácil. Cheguem ao Departamento de Polícia sem recolherem nenhum objecto. Brad, da equipa dos STARS, é agora um zombie e irá aparecer no túnel debaixo da entrada. Primeiro vão até ao interior do edifício e recolham balas para a pistola, na secretária central. Voltem para fora e acabem com ele. Procurem bem no cadáver e darão com a chave. A chave serve para abrir o cacifo no Armazém/Sala Escura e ainda dará a Leon duas mudas de roupa. À Claire proporcionará um belo fato western completo, onde não faltará um autêntico Seis-Tiros.

Armas Especiais

Lança-Rockets com munições infinitas – Completem o primeiro nível em menos de 2 horas e meia e consigam uma classificação A ou B.

Gatling Gun com munições infinitas - Completem o segundo nível em menos de 2 horas e meia e consigam uma classificação A ou B.

Submachine Gun com munições infinitas - Completem o segundo nível em menos de 3 horas e consigam uma classificação A ou B.

Todas as 3 armas anteriores - Completem o segundo nível em menos de 2 horas e meia e consigam uma classificação A ou B.

O quarto sobrevivente Hunk

Hunk é um dos membros enviado pela Umbrella Corp para roubar o Vírus G de William Birkin. Para jogarem com ele, terão de completar o segundo nível em menos de 3 horas com uma classificação A. Se conseguirem, aparecerá um ecrã com Hunk seguido de uma opção que vos permitirá gravá-lo. A seguir, já poderão carregar o jogo de Hunk a partir de outro disco.

O sobrevivente Tofu

Esta dica requer fidelidade e dedicação máximas ao jogo, por isso preparem-se para jogá-lo vezes sem conta se quiserem jogar com Tofu. Terão apenas de acabar o jogo (os dois níveis). Por fim ainda terão de acabar RE 2 com Hunk. Cada vez que jogarem, terão de começar com um novo ficheiro para Leon e Claire e para além disso o ficheiro de Hunk terá de já estar guardado na placa de memória antes do terceiro jogo. Fácil, fácil...

Tudo quanto há para saber sobre os segredos de TEKKEN 3

Como aceder aos Bosses

Para acederem aos bosses, vençam o jogo com todos os 10 personagens principais. Depois de terminarem o jogo com cada um dos personagens principais, um boss será revelado, isto até terem ganho com todos os personagens, incluindo Heihachi e dois Ogres.

O que é o Modo Theater

Vençam o jogo com todos os 10 personagens principais e regressem ao menu de opções principais. A Namco do Japão agraciou-nos com uma fabulosa opção Theater, onde cada sequência final pode ser vista com o toque de um botão. Isto partindo do princípio que venceram o jogo com o respectivo personagem. Mas há ainda mais um bónus: Poderão também ouvir as bandas sonoras, assim como os vossos próprios gostos musicais, depois de trocarem o CD. Se tiverem os dois Tekkens anteriores, então fiquem a saber que também poderão aceder às cenas FMV que se escondem dentro dos CD's.

Como aceder a Doctor Boskonovitch

Dêem início ao Tekken Force e completem os quatro níveis com um personagem à vossa escolha. Assim que vencerem o quarto boss, vão receber uma Chave de Bronze. Agora completem Tekken Force mais duas vezes com dois personagens diferentes e obterão a Chave de Prata e a Chave de Ouro. À quarta vez que vencerem o jogo (com um personagem diferente), irão defrontar normalmente o boss do quarto nível e depois o Doctor Boskonovitch. Derrotem-no com uma (luta ou ataque?) bout e gravem-no de modo a torná-lo seleccionável.

O que é Tekken Ball

Completem o jogo com todos os personagens, incluindo os bosses (à excepção de Gon e do Doctor Boskonovitch). Descobrirão assim um excitante sub-jogo envolvendo uma praia e uma enorme bola cheia de explosivos.

Como aceder a Gon

Para acederem a este fofo dinossauro, têm de gravar todos os personagens, incluindo os bosses, Heihachi e os dois Ogres, na vossa placa de memória. Já com esta versão do jogo seleccionável do ecrã de opções principais, dêem início a Tekken Ball para 1 jogador. O primeiro adversário deverá ser o Gon. Depois de o vencerem, o dinossauro ficará seleccionável.

Como aceder à introdução alternativa

Quando obterem todos os personagens, deixem a vossa Playstation correr a demo do jogo. Vão assistir à introdução em FMV, à introdução das máquinas de arcadas e a uma outra passada no nível de Hwoarang, com todos os dez personagens principais a mostrarem o que valem. Deixem as demo correr novamente e da próxima vez verão essa mesma introdução, mas desta vez com todos os personagens envergando o seu segundo fato. Deixem a demo correr uma terceira vez e aparecerá Kuma substitui Hwoarang, assumindo os seus movimentos, o Doctor Boskonovitch substituirá Yoshimitsu e Ling e Jin envergarão os seus uniformes escolares.

Como aceder aos Uniformes escolares de Jin e Xiaoyu

Tanto Ling Xiaoyu como Jin Kazama dispõem de uniformes escolares (e de um nível especial no lado de fora de um colégio). Para entrarem em combate com estes fatinhos terão de primeiro jogar 50 vezes com Jin e 50 vezes com Xiaoyu. Quando seleccionarem um destes dois personagens, façam-no carregando em Start.

Como aceder ao fato listrado de Anna

Quase tão fácil como Jack Tank Top. Joguem 25 vezes com Anna. Depois seleccionem a rapariga, carregando em Start.

Como aceder a Tiger

Acedam a todos os personagens, destaquem Eddy e primam Start.

Como aceder ao Jack Tank Top

Fácil, fácil, fácil... Joguem dez vezes com o senhor músculos de aço. Depois quando o seleccionarem façam-no carregando em Start.

Como assistir ao filme do segundo final de Gun Jack

Bem... para sermos muito sinceros não é bem um segundo final, mas sim mais uns segundinhos de FMV. De qualquer das formas se o quiserem ver, seleccionem Jack na sua versão fatinho antigo e acabem o jogo com ele.

Como assistir a novas poses de vitória

Os meninos e meninas de Tekken sempre gostaram muito de fazer poses de vitória. Dentro de Tekken 3 encontram-se muitas poses secretas. Se as quiserem ver, basta ficar a carregar num dos botões de pontapé durante todo o replay.

Como o tempo voa! Já passaram vinte anos desde o último Torneio do Punho de Aço

Olhando para os vinte e poucos anos que se passaram entre o primeiro e o terceiro Iron Fist Tournament, torna-se indiscutível salientar a evolução dos lutadores da Namco. Mas há dois personagens que sobreviveram ao correr do tempo; um preocupando-se mais com o seu cabelo grisalho e outro vendo os seus implantes bio-mecânicos substituídos por carne e osso. São também de destacar os melhorados modelos poligonais e imagem mais realística dos personagens.

Em Tekken 3, Yoshimitsu tem a sua primeira fala ao fazer a sua pose de vencedor. Na verdade, é um dos poucos personagens a fá-lo. Quando a criatura vence um combate diz, mais ou menos isto: Mmm... Shikosokuzeiku. Fiquem a saber que é uma frase extraída dos fundamentos do Budismo e que poderá ser traduzida em bruto para Todos os seres vivos que existem neste mundo são transitórios e estão constantemente a mudar, são irreais aos sentidos. Tudo muito filosofia Yin-Yang. Agora, portanto, toca a aprender os fundamentos da metafísica oriental, enquanto dão cabo de ocidentais como Paul Phoenix.

Como jogar Tekken Ball

Eis um sub-jogo criado para vos vai proporcionar horas de puro entretenimento. Tekken Ball apresenta dois violentos lutadores, muita areia, uma bola de praia, três linhas e duas regras: não se deixem derrubar pela bola, nem a deixem cair no chão, atrás da vossa linha. A hipótese de aplicarem um combo na bola, fazendo-a atingir o adversário, uma jogabilidade viciante e umas mais tas de tan-bolas metal, vão fazer-vos, com certeza, regressar mais vezes ao nível do Gon.

A estratégia para o Tekken Ball é aplicar uma série de combos na bola, devolvendo-a em ângulos estranhos ou extremamente rápida, ao inimigo. Assim que a bola aparecer, rezem para que o inimigo não a atinja a tempo e a bola não acerte no alvo.

O Eddy é um bom jogador inicial para este desafio, dado que as suas investidas em salto podem fazer a bola voar em variadas direcções, confundindo o inimigo. Os personagens mais rápidos são os mais indicados, por isso toca a aprender os truques de Hwoarang e Ling Xiaoyu (apesar dos seus golpes infligirem menos danos).

Como jogar Tekken Force

Para além dos muitos modos disponíveis, podem também tentar a vossa sorte e darem uma olhadela a Tekken Force. Escolham uma versão ligeiramente reduzida do vosso personagem e percorram quatro etapas, abatendo várias criaturas chamadas after birds, antes que o tempo acabe e até darem de caras com um personagem verdadeiro de Tekken, no final de cada etapa. A técnica principal para controlar este sub-jogo reside na escolha do personagem. Não o poderão fazer ao acaso. Eddy, por exemplo, não será uma boa opção. A sua junção de combinações de movimentos faz maravilhas num jogo para um jogador, mas já não resulta neste, onde se pretendem movimentos de um só golpe, dada a constante mudança de direcção dos inimigos. Heihachi, Ogre, True Ogre e Paul são uma boa escolha, devido às suas investidas de um só golpe. Eis o que devem então fazer: esperem que uns inimigos com nome de pássaro apareçam no ecrã, deem um pontapé e depois contra golpe absolutamente mortal. Os trekkenianos impacientes devem correr para a frente, na tentativa em apanhar o inimigo distraído. Desta forma poderão atacá-los por trás. Usem o ataque não muito complicado para acabar com os quatro bosses e nunca se esqueçam de recolher galinhas.

AS GRANDES NOVIDADES DE TOMB RAIDER 3

Muitos anos atrás...

Numa viagem de exploração, navegadores britânicos encontraram um meteoro enterrado nas profundezas da terra e acabaram por saquear, sem intenção, quatro artefactos que estavam escondidos no seu interior. Um dos marinheiros fez um diário de bordo na viagem de regresso. Foi o único a chegar a casa vivo.

Actualmente na Antárctida...

Uma empresa de pesquisa começa a desenterrar qualquer coisa que está enterrada no gelo. As análises feitas à pedra, indicam vestígios de uma substância desconhecida. Essa matéria parece ter a capacidade de multiplicar e alterar os genes que determinam as características dos seres vivos. Estas alterações são capazes de criar uma maior diversidade de habitantes do planeta Terra. Ou seja, na rocha estão as descobertas mais importantes da genética e da evolução desde Darwin. Durante a escavação é encontrado o corpo de um europeu, perfeitamente conservado no gelo. Na sua sepultura está rabiscado o nome do barco em que viajava. Seguindo esta informação, os investigadores conseguem chegar até ao diário de um dos companheiros do marinheiro encontrado e decidem partir em busca destes artefactos perdidos. Entretanto, Lara está na Índia à procura dum desses valiosos objectos. Sem ter conhecimento da sua história verdadeira, Lara só sabe que segundo as crenças locais, ele tem um enorme poder e que foi venerado por tribos ao longo dos tempos...

Localizações

- Selvas da Índia, incluindo um templo
- Ilhas do Pacífico Sul, com praias de sonho, rápidos de água cristalina e ainda a "terra que o tempo esqueceu" onde os dinossauros querem, podem e mandam.
- A misteriosa sub-cultura londrina, onde se incluem a Catedral de S. Paulo, o museu de História natural, o museu de cera e os túneis do metro.
- Desertos do Nevada e a sua infame Área 51, onde as autópsias a ET's são uma constante.
- Antárctida, onde estão incluídos um enorme barco e uma base de pesquisa polar. Este nível, devido às baixas temperaturas, se a Lara não se despachar, acabará por morrer gelada. Um fim muito pouco digno, já para não dizer bastante gelado.

Estrutura do jogo

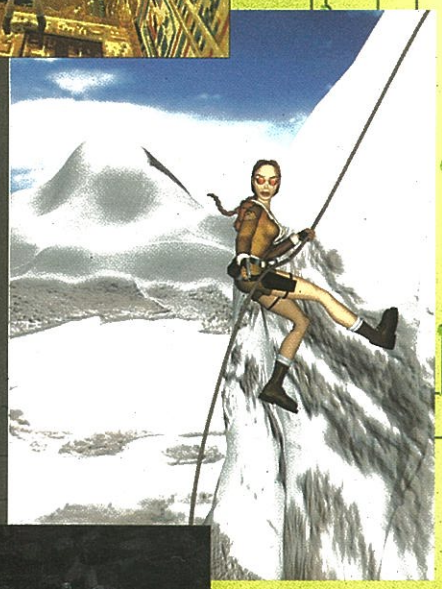
- O jogo é constituído por cinco localizações, divididas em 17 níveis diferentes, 4 níveis de bosses e um secreto. Podem jogá-los pela ordem que quiserem, sem que isso afecte o desenrolar da história. No entanto, as vossas opções podem trazer-vos vantagens e desvantagens, no caso de desperdiçarem very-lights e armas, em níveis onde devido à sua menor dificuldade, não são necessários. A Índia é o nível introdutório, depois dele já podem fazer a vossa escolha entre o pacífico Sul, Londres e Nevada. Só Depois de completarem esses três, poderão aceder à Antárctida. Os níveis terão também vários percursos alternativos, cada um com um desafio diferente. Esta novidade aumenta consideravelmente a longevidade do jogo, ou seja, podem acabar TR3 diversas vezes, sempre descobrindo algumas surpresas.
- Tal como no Tomb Raider 2, este jogo tem 50% de localizações exteriores e 50% de interiores e os níveis serão bem maiores.
- Há muitos mais enigmas e muito menos tiros, à semelhança da primeira versão.
- O novo modo de seleccionar o nível de dificuldade tem efeitos sobre a possibilidade de gravação. Se escolherem "fácil" poderão gravar em qualquer sítio, se escolherem "difícil" terão de usar os cristais de save. Os mais corajosos serão recompensados consoante a escolha.
- O ambiente tem mais elementos interactivos. Por exemplo: se disparem sobre crateras ou oil drums eles explodirão e com sorte, revelarão alguns presentes.

Gráficos

• Cerca de 80% do motor do jogo foi reescrito.
• Polígonos com base triangular dão ao terreno um look mais natural e mais arredondado. Por outras palavras, está tudo muito mais real.
• Gráficos em alta resolução (512x240) para a Playstation (uma estreia!).
• A pele da Lara está mais detalhada, tem um maior número de polígonos e a menina até já tem orelhas.
• A velocidade do motor do jogo foi aumentada, originando melhores gráficos e uma animação de sonho.

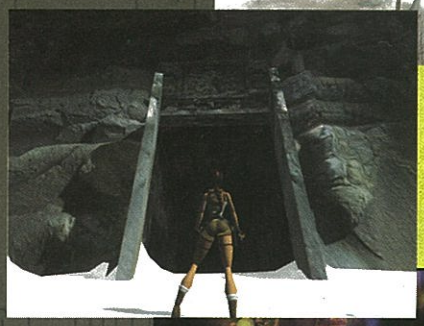
Chuva, água e outros efeitos de criar água na boca

• As condições atmosféricas incluem chuva, neve e nevoeiro em torno das quedas de água. O vento arrastará as folhas no chão. Lara irá também deixar pegadas na neve e em terreno molhado.
• A água é o elemento mais melhorado do jogo. Agora podem contar com reflexos à superfície, ondulação e pequenas ondulações quando Lara nada ou quando um objecto cai nas poças, lagoas e rios.
• O fogo, os verylights e os canos das armas fumegam. Poderão até ver a respiração da Lara quando estiver frio.
• O invólucro das balas cai quando damos uso às pistolas e os buracos das balas serão visíveis nas paredes e superfícies.
• Se a Lara ou um inimigo forem atingidos dentro de água, o sangue dar-lhe-á uma coloração vermelha escura e depois espalhar-se-á.
• Os efeitos de luz de dia e de noite também foram melhorados. Por exemplo, quando Lara entrar numa caverna, haverá luz do dia. Mas assim que sair, já estará escuro cá fora.



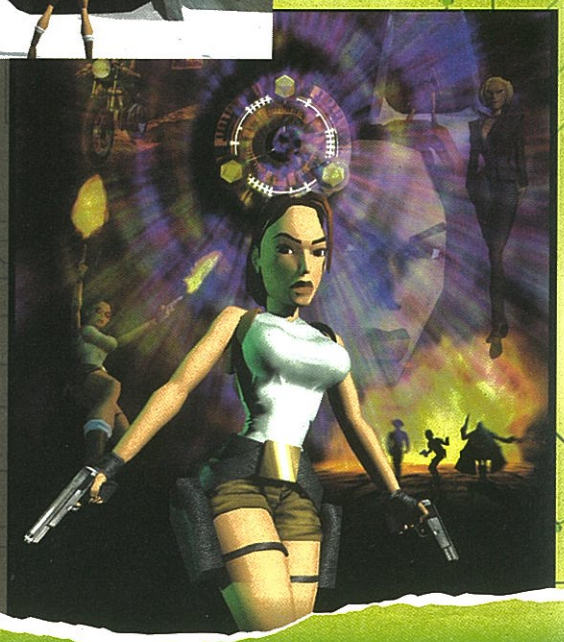
Novos movimentos

• Sprints para sair do alcance das armas, podendo também atirar-se para o chão durante esse mesmo movimento.
• Dobrar-se ou rastejar para explorar zonas pequenas e meter o nariz onde não é chamada.
• Disparar enquanto mergulha.
• Baloiçar-se em lianas à boa maneira de Tarzan.
• Subir por cordas e trepadeiras.
• Derrubar blocos.
• Cambalear ou pontapear portas e outros elementos.
• Atirar-se rapidamente e rolar
• Lara conseguirá pegar em objectos que estão sobre uma mesa, sem ter que subir para cima dela.
• Conseguirá abrir portas, usando a maçaneta e não a alavanca na parede.



Novo vestuário

• Um justíssimo fato preto, para os níveis de Londres.
• Um fato de neve para a Antárctida, composto por um casaco laranja e calças camufladas (adeus calções!).
• Um top turquesa e uns calções, para os níveis do Pacífico (muito parecido com o fato original).
• Farda militar composta por com um top e calças azuis camufladas, para os níveis da Área 51.
• O seu fato original, para usar na Índia



Armas

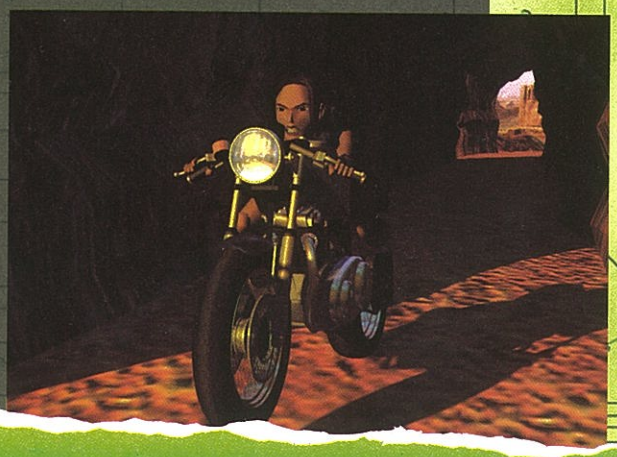
- As pistolas originais.
- Metralhadora.
- Submachine Gun Mp-5 (parecida com a M-16).
- Arpão mais poderoso.
- Arma de gás lacrimogéneo.
- Lança-Rockets.
- Uzi último modelo.
- Armas fixas através dos níveis.
- Lança-granadas.
- Pistola lazer.
- Lança-chamas.
- Nem todas as armas terão instalado o dispositivo de auto-aim.

Os Inimigos

- A Inteligência Artificial dos inimigos de Lara foi verdadeiramente melhorada. Ao mais pequeno ruído virão atrás de vocês. Vão esconder-se na sombra, atacar e perseguir sem serem vistos, ao contrário das suas ofensivas suicídas nos jogos anteriores. Vão agir em conjunto, como em matilhas, rodear Lara para depois atacar. Para acabar com o espírito de grupo, basta matar o chefe, que todos os outros fugirão em seguida. Os animais vão, a princípio, ter medo das armas e fugir. Alguns inimigos, tais como os morcegos têm medo da luz (tochas).
- Haverá um nível de boss por zona.

Lista dos inimigos

- Soldados.
- Mercenários, que Lara pode combater ou aliar-se.
- Canibais.
- Forças Especiais.
- Seguranças.
- Equipas SWAT.
- Prisioneiros.
- Cientista maluco.
- Operários da construção civil.
- Cães de guarda.
- Estátuas de cera que ganham vida.
- Cadáveres flutuando nos esgotos.
- T- Rex.
- Pterodáctilo.
- Compies (parecidos com pequenas aves de rapina).
- Aves de rapina.
- Dragões Komodo.
- Piranhas.
- Um polvo gigante.
- Tubarões.
- Medusa.
- Baleias assassinas.
- Uma enorme serpente marinha com duas cabeças.
- Mutantes.
- Rinocerontes.
- Leões marinhos.
- Uma debandada de girafas na selva.
- Hipopótamos na água.
- Chitas.
- Tigres de Bengala.
- Abutres.
- Hienas.
- Cães esquimós.
- Macacos ladrões de armas (babuínos).
- Um jacaré mais agressivo.
- Falcões.
- Morcegos.
- Ratazanas.
- Ursos polares.
- Cobras venenosas (A Lara tem de tomar um antídoto no caso de ser mordida).
- Um enorme estátua de quatro braço (Shiva).
- O pai de todos os bosses finais.
- Pássaros inofensivos a voarem e cardumes de peixes tropicais na água.



Novos veículos

• Cada nível terá dois, alguns para diversão, outros indispensáveis.
• A mota de Lara (modo de treino).
• Podem escolher entre um todo-o-terreno ou um carro.
• Uma pequena unidade de propulsão subaquática equipada com mísseis.
• Canoa usada no nível dos rápidos.
• Barco a motor.
• Vagão de mina , para uma volta de montanha russa numa mina subterrânea gelada.
• Pára-quedas para a Lara saltar do avião.
• Veículo de neve.
• Moto 4.

Novas armadilhas

• Areia movediça, que se comporta como água, mas com uma textura sólida.
• Salas com água, que se vão enchendo progressivamente.
• Dispositivos de segurança onde se incluem câmaras de vigilância, lasers verdes que, se tocados, accionam uma metralhadora na parede em frente perto e lasers vermelhos que, quando tocados, desgraçam a vida à nossa menina.
• Minas de água.
• E todos os doces clássicos.

Nível de Treino

• Terá lugar na mansão de Lara e numa área exterior a ser explorada. A piscina está maior, nova etapa de assault tem uma pista maior, especialmente construída para a moto de Lara. Os jardins foram melhorados e foi construída uma enorme gaiola de pássaros, cheia de aves e plantas.
• Na mansão existe uma sala de jogos, com bilhar e dardos que podem ser jogados.
• Jeeves, o mordomo também está de volta, mais velho que nunca.

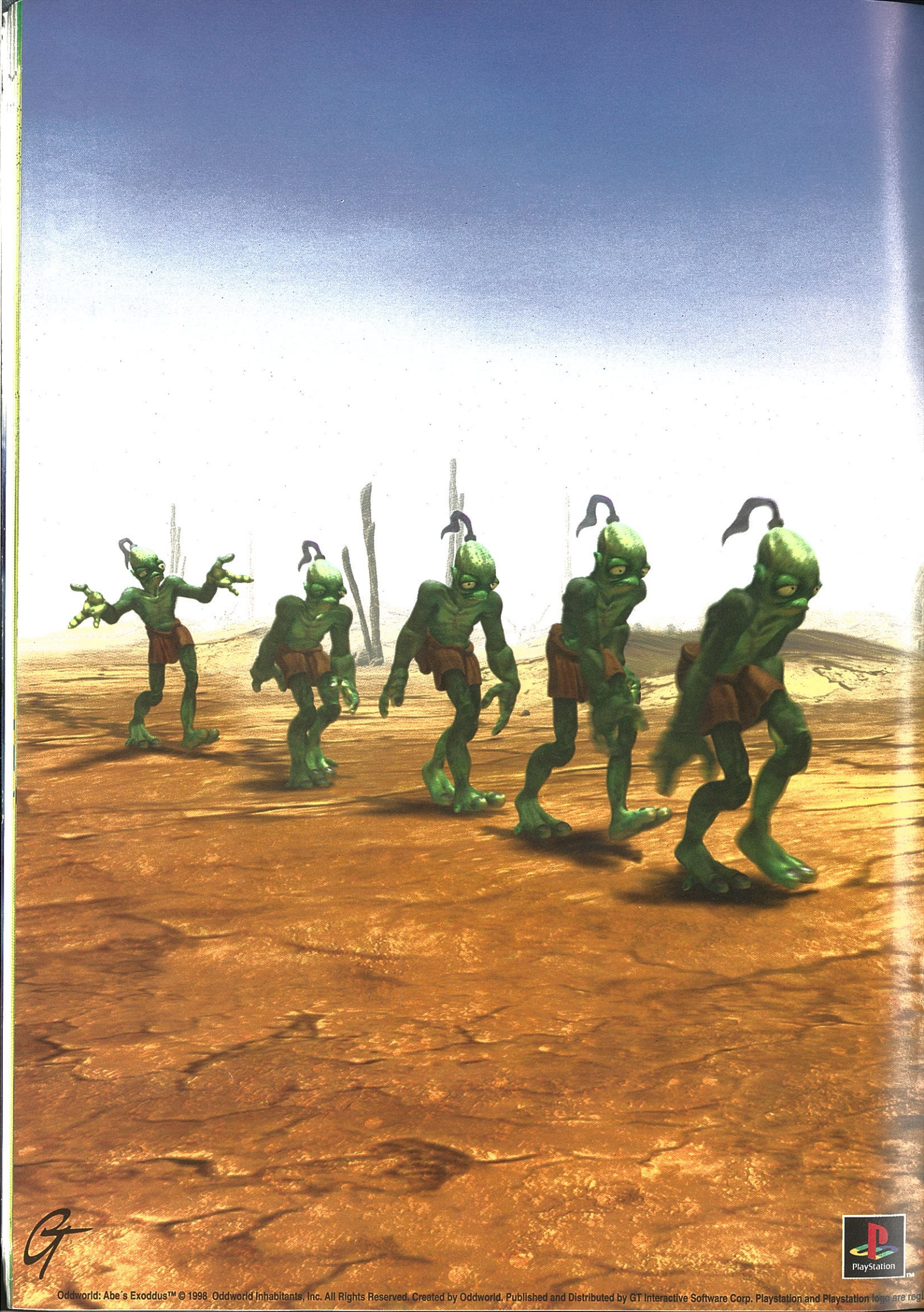
Controlo

• O controlo analógico Dual Shock vai tremer quando os inimigos atacarem e quando Lara ficar ferida. Podemos dar uso aos dois joysticks analógicos, um para controlar os movimentos de Lara e outra para controlar a sua visão. Desta forma Lara pode correr e olhar ao mesmo tempo.

Sistemas necessários

Playstation, controlo vulgar ou Dual Shock, uma placa de memória e um televisor.

Activision is a registered trademark and Apocalypse is a trademark of Activision, Inc. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



Oddworld: Abe´s Exoddus™ © 1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. Playstation and Playstation logo are regi

QUEREMOS SEMPRE MAIS!...

MAIS CARROS

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

CORE

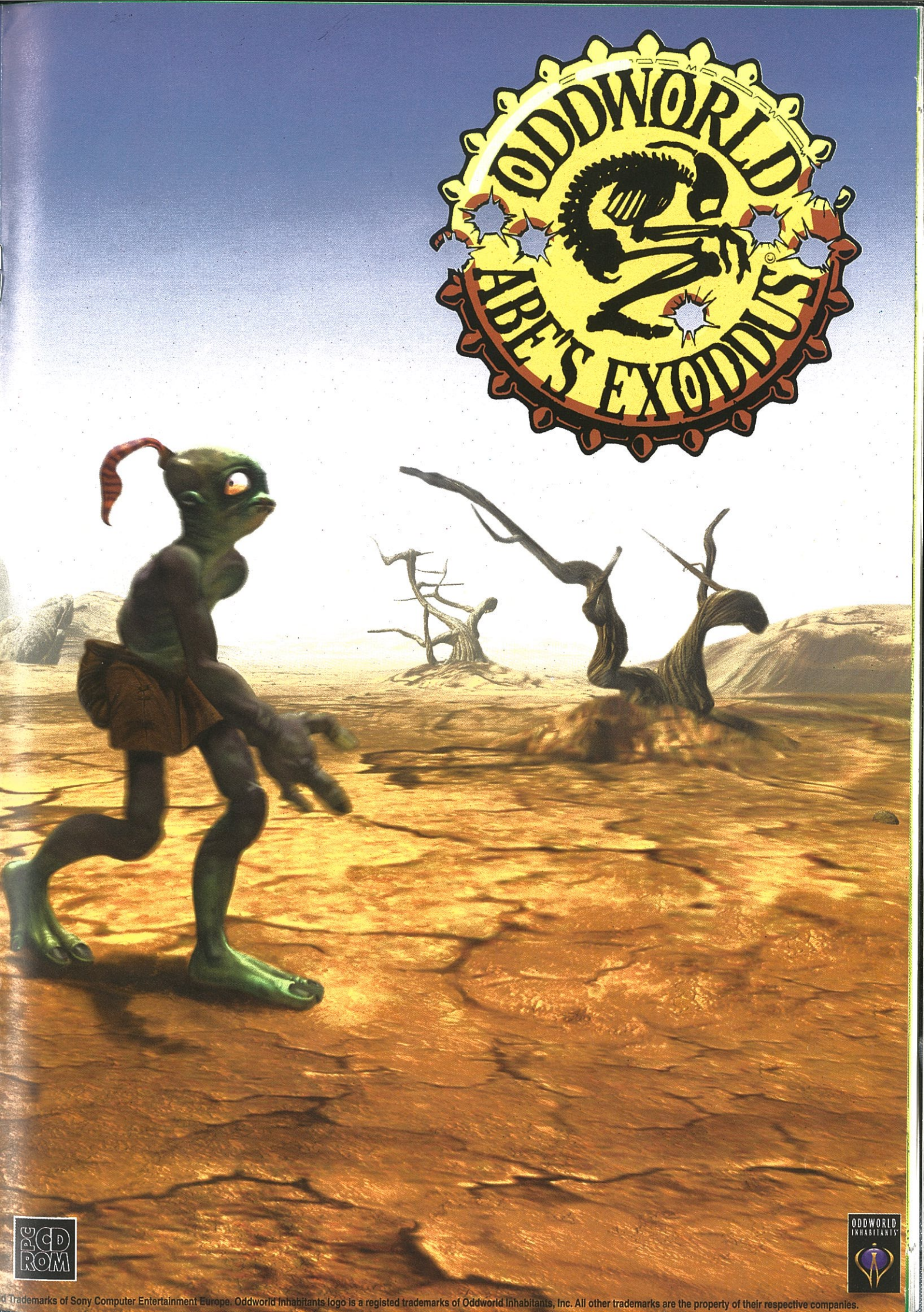
PlayStation

PC CD ROM

EIDOS INTERACTIVE

Tomb Raider III © & ™ Cored Design Limited 1998. © & Publicado por Eidos Interactive Limited 1998. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

1998 The Codemasters Software Company Limited "Codemasters" All Rights Reserved. BTCC: The British Touring Car Championship, TOCA and all its variations copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/ or depicting BTCC cars are copyrights and/ or registed trademarks to Toca Limited and being used under license by Codemastes.
and "Playstation" are registed trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are trademarks of their respective owners.



d Trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. Oddworld Inhabitants logo is a registed trademarks of Oddworld Inhabitants, Inc. All other trademarks are the property of their respective companies.

APOCALYPSE

guia COLIN McRAE para condutores de sofá

Tirar partido do terreno

Alguns elementos da pista e do meio circundante podem ser-vos muito úteis ao longo da corrida. Vejam como e porquê:

Valetas

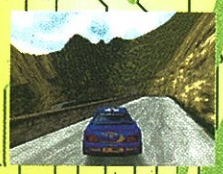
No caso de haver uma valeta no lado de dentro de uma curva apertada, poderão com alguma prática, cortar a curva e passar com a roda interior da frente superficialmente por cima dela. Isto faz com que o carro derrape o suficiente para fazê-lo passar a curva. Esta técnica traz-vos a vantagem de não precisarem de reduzir a velocidade e consequentemente fazerem a curva a abrir!

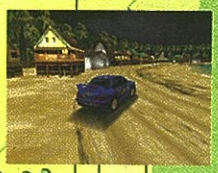
Esguichos de água e ribeiros

Abundantes no Colin McRae Rally, os esguichos de água e ribeiros funcionam exactamente da mesma maneira que as valetas. Vão reparar que quando o carro entrar na água, abranda. Se a água atravessar a estrada de um lado ao outro, tirem proveito disso, derrapando ligeiramente ao atravessarem a água. Quando saírem do ouro lado, vão estar na direcção certa e podem continuar em força e em linha recta.

Barreiras e muros

Em muitas pistas, particularmente em Monte Carlo e na Córsega, existem curvas muito íngremes. Mas não se preocupem, porque, tal como na realidade, também no jogo estarão separados dos precipício por muros e arcos. Se fizerem uma curva larga, o carro irá raspar a obstrução e será atirado para trás, para dentro da pista. Mas há que ter em conta os estragos – mesmo que pequenos – que esta técnica pode provocar no carro. Uma desvantagem que aumenta de importância quando são circuitos nocturnos onde os faróis são indispensáveis.





Mantenham-se na pista/estrada

Em praticamente todos os níveis, vão encontrar curvas à direita e à esquerda que vos vão obrigar a reduzir a velocidade. Isto até pode parecer senso comum, mas há que ter em conta que o tempo aqui funciona como uma faca de dois gumes. Cortar as curvas até vos pode parecer um excelente método para ganhar alguns segundos, mas cuidado porque se falharem, acabarão por sair da pista e o feitiço acaba por virar-se contra o feiticeiro.

Conheçam o carro

. Um carro acelera mais rapidamente em linha recta.
. Um carro trava mais rapidamente quando curva.
. Se tiverem o azar de bater, pensem no modo mais rápido de saírem de onde estão. Será mesmo boa ideia fazer marcha atrás até ao sítio de onde vieram e continuar em frente? Talvez não! No caso de estarem virados para o lado contrário, virem o volante todo para a esquerda ou para direita e façam marcha atrás até estarem na direcção certa. Não vos vai poupar tempo, mas que vai dar uns belos replays, isso vai!
. Não abusem do travão de mão. Muito diferente dos travões normais, faz o carro derrapar muito mais facilmente e poderá assim fazer-vos perder muito tempo. O melhor mesmo é treinarem nos circuitos da Nova Zelândia e familiarizarem-se com os diferentes estilos de travagem.

Prestem atenção ao co-piloto

Tal como nos rallies a sério, também em Colin MacRae Rally a importância do co-piloto é crucial. Terão, pois, de prestar toda a atenção às indicações que ele vos vai dando ao longo do percurso, também elas, cópias fiéis das do mundo real. Irá descrever-vos antecipadamente cada zona do percurso, para que assim possam fazer um mapa mental daquilo que vos espera mais à frente. Em vez de descrições precisas, o co-piloto usará palavras-chave como por exemplo "portão estreito", o que na verdade significa que se estão a aproximar de uma zona com vedações que terminam muito perto da estrada. Podem optar pelo reconhecimento visual apenas, mas atenção que há muitos riscos que se misturam com o meio envolvente, podendo assim trair-vos. Mais um excelente motivo para encararem o vosso co-piloto, como o vosso melhor amigo!

Não dêem a vitória como certa!

Têm uma vantagem de 22 segundos, e já fizeram dois terços do percurso? E daí? Acreditem que não é razão suficiente para tirarem o pé do acelerador e se deleitarem com a paisagem! Os pilotos do CPU são bem diferentes uns dos outros: têm as suas próprias preferências de piso, estilos de condução distintos, carros diversos, mas sobretudo uma enorme vontade de vencer! Por isso, o melhor é mesmo contarem com eles. Sabe-se lá se não conseguirão mesmo vencer-vos?!

Setup e reparações

Prestem muita atenção ao vosso plano de reparações. Esta é sem dúvida a primeira coisa a fazer! A tão desejada vitória não passará de um sonho se o vosso motor reluzente parecer um carrinho de supermercado gasto, e se sobretudo, funcionar como tal! Quando vos aparecer um ecrã de iniciar reparações, verificam quais foram os estragos. As diferentes áreas do vosso carro devem serem reparadas pela seguinte ordem:

Motor – indispensável à aceleração e à velocidade

Caixa de velocidades – indispensável à velocidade

Direcção – a velocidade não é nada sem ela

Travões – prioridade menor, mas mesmo assim importante

Circuitos eléctricos – reparem-nos se se aproximar uma corrida nocturna

Travão de pé

Pode ser útil em curvas longas. Primam o botão correspondente ao mesmo tempo que seguram o do acelerador.

Níveis nocturnos

Se nunca experimentaram um nível nocturno, é melhor que aumentem a luminosidade do vosso televisor, mas não se esqueçam de repor a normalidade, quando passarem aos níveis diurnos!

Técnica de Derrapagem

Porventura uma das mais importantes técnicas do jogo. Esta manobra quando aprendida, pode fazer a diferença entre um campeão e um condutor de fim-de-semana e poupar tempo essencial à vitória.

1 – Soltem o acelerador à medida que se aproximam da curva do lado de fora.
2 – Depois entrem na curva bruscamente...
3 – Antes de voltarem a carregar no acelerador e derraparem.
4 – Soltem o acelerador, se necessário, e endireitem o carro.

Comandos

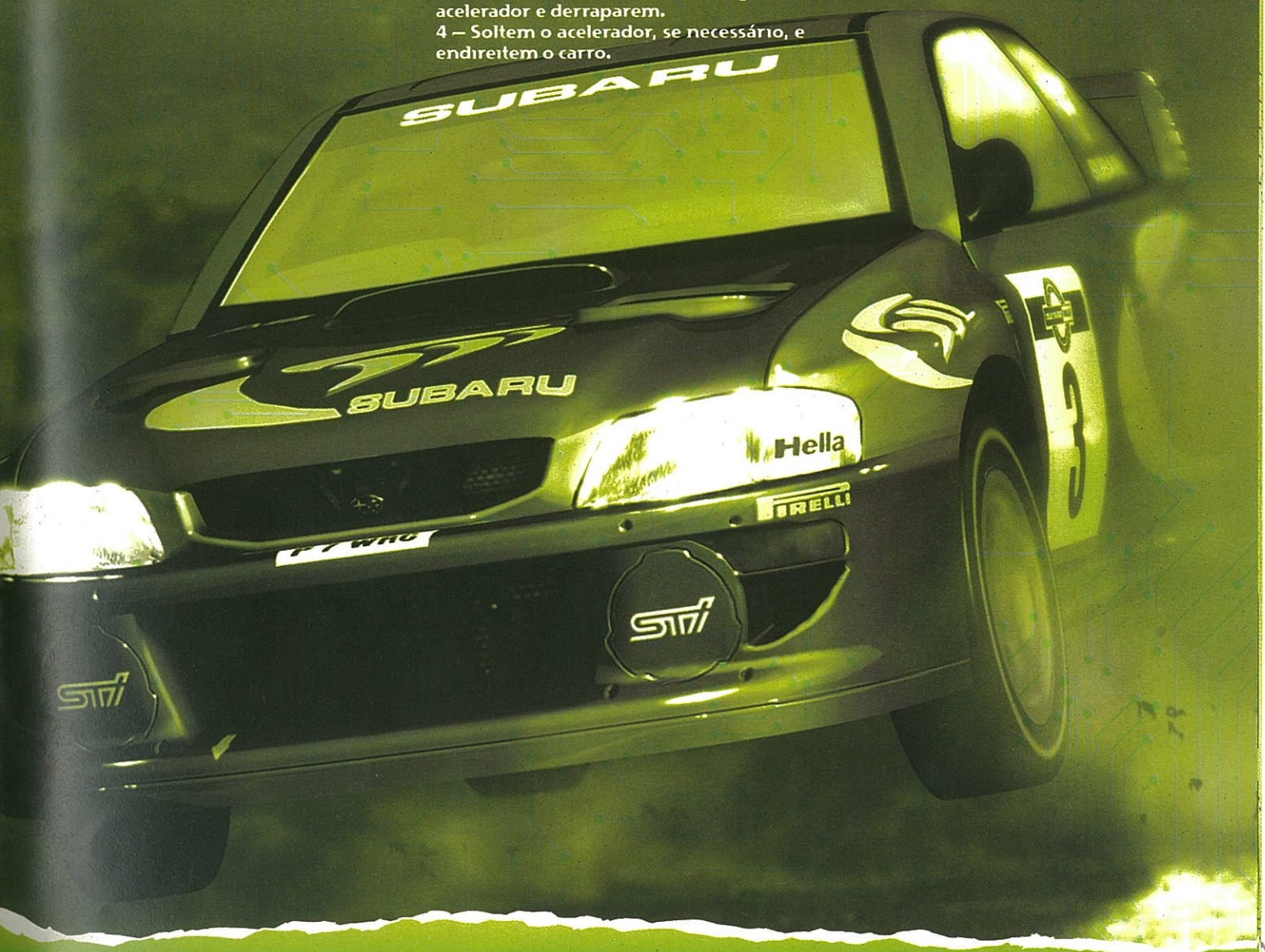
Se ainda não têm um comando analógico ou Dual Shock, corram já a comprar um. Podem jogar com um comando standard, mas a verdade é que estes controlos fazem-vos sentir muito mais dentro do jogo. Experimentem e percebam por vocês mesmos!

O layout dos percursos

Antes de se aventurarem na competição, estudem bem o layout dos diversos percursos. Memorizem cada curva, as características do piso e muitos outros pequenos detalhes que podem fazer uma grande diferença! Experimentem dar uma vista de olhos na primeira corrida da Grécia..

Carros

Escolher o carro para a vitória pode não ser uma tarefa fácil. O melhor mesmo é ficarem com alguns comentários aos veículos disponíveis...



Novice

Renault Maxi Megane

O Renault Maxi Megane tem a direcção mais fraca dos quatro carros novice, mas neste nível de dificuldade isso é de somenos importância.
Com os travões, a conversa já é bem diferente! E nestes circuitos irregulares e acidentados, o Megane mostra os seus trunfos de travagem...
Apesar de ter o motor mais fraco, bate os rivais aos pontos na estética. Não é que seja importante, mas...

Seat Ibiza Kit Car EVO2

De longe, o mais fraco carro do grupo, o Seat não dispõe de grandes performances de aceleração. Este detalhe pode passar despercebido aos iniciados, mas com algum tempo de jogo não será difícil de identificar, assim como outras pequenas diferenças...
Em contraste, a embraiagem deste carro laranja está a par da do Megane.

VW Golf GTI Kit Car

Muito parecido com o Seat Ibiza – apesar da direcção e a brecagem dizerem o contrário – este Golf GTI pouco mais tem a oferecer que um melhor trabalho de pintura. Apesar de ter os mesmos cvs que o Megane, a sua aceleração deixa-o mesmo muito mal. E para além disso está longe de ser o carro mais bonito do grupo.

Skoda Felicia Kit Car

Acreditem ou não, este Skoda está entre os melhores carros de rally do mundo. Muitos fãs de rallies irão mesmo lembrar-se da primeira vez em que apareceu num jogo para Playstation (o V-Rally)...
É um daqueles carros que ou se adora ou se detesta, sobretudo por causa da pintura. Com a sua velocidade e direcção, bate aos pontos os rivais.

Intermediate

Subaru Impreza WRC

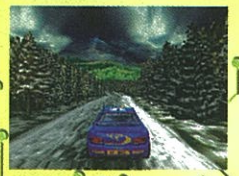
A direcção e a caixa de velocidades fazem deste monstro oriental, o melhor carro do grupo. Este Subaru azul metalizado gives you great handling em praticamente todas as superfícies do calendário do Campeonato do Mundo de Rallies. E se não estão muito por dentro deste desporto, adivinhem só quem é que o conduz? O Colin McRae, claro!

Mitsubishi Lancer E4

O segundo melhor carro do jogo (muito perto do Subaru), este Mitsubishi destaca-se claramente de todos os outros. Uma excelente embraiagem e uma aceleração de primeira tornam-no óptimo em qualquer superfície. Pode não ser o carro mais bonito (sobretudo pelo seu comprimento), mas o seu interior compensa e muito!

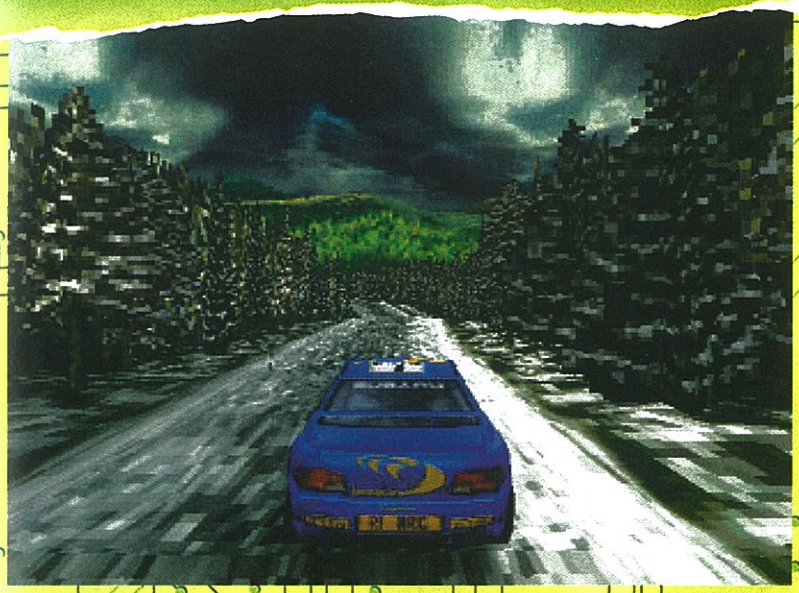
Ford Escort WRC

A Ford parece estar a deitar as garras a tudo que é acontecimento relacionado com corridas e o Escort é um dos mais populares.
Apesar da sua aceleração ser a melhor entre todos os carros de rally, a sua velocidade de ponta e embraiagem deixam muito a desejar. Mas, podem tornar este ponto fraco numa vantagem: se conseguirem derrapar.



Toyota Corolla WRC

O Corolla está com um equipamento muito equilibrado, para lidar com qualquer situação que lhe se possa apresentar durante as provas. Apesar de não ser espantoso na maioria dos aspectos, vai ser difícil encontrar um carro que bata a sua velocidade de ponta. Pode não ter a direcção e a embraiagem do Subaru, nem a aceleração do Mitsubishi, mas mesmo assim ainda vale a pena!



Carros extra

Para acederem a estes carros ocultos, terão de vencer um dos Super Special Stages em tempo record. São eles a Grécia, a Austrália, a Córsega e o Reino Unido. Depois de saborearem a vitória, poderão iniciar uma nova corrida com o carro oculto correspondente.

Ford Escort MK II (Grécia)

Eis uma relíquia dos anos 70 e 80. O design é imediatamente reconhecível e quer acreditem, quer não, era a favorita no início dos anos 80. Usem-no para umas habilidades, mas não levem a sério as suas capacidades de corredor de rallies.

Ford RS200 (Austrália)

Este é o carro dos sonhos de qualquer corredor. Apesar de conseguir acompanhar os melhores, o Ford RS200 peca pelo seu motor gigantesco. Por isso, preparem-se para alguns capotanços, se o levarem para curvas mais apertadas a alta velocidade.

A sua aceleração e velocidade de ponta são impressionantes, mas em traçados apertados, raramente atingem a velocidade de ponta.

Lancia Delta Integrale (Córsega)

Palavras para quê? Qualquer adepto de rallies e até aqueles que pouco se interessam por este desporto conhecem ou pelo menos já ouviram falar desta verdadeira estrela motorizada, considerada uma das melhores máquinas dos últimos anos. Agora que desapareceu das pistas reais, aproveitem para experimentá-lo neste jogo. A sua direcção e embraiagem, aliadas à sua velocidade de ponta e aceleração tornam-no indispensável em qualquer jogo de rallies.

Audi Quattro (Reino Unido)

Quem olhar para este Audi, associá-lo-á mais facilmente ao circuito de Le Mans do que aos acidentados troços dos rallies. Mas as aparências iludem!

Por muito que custe a acreditar, esta bomba italiana é mesmo um carro de rallies com velocidades incríveis e uma brecagem inquestionável. Isto para não falarmos da direcção e do controlo, que associados a todas as outras qualidades o tornam a máquina mais desejável deste jogo!

Ângulos de visão

Pára-choques

Um clássico entre os jogos de corridas, esta perspectiva total está bem perto da pista e é porventura a melhor para os condutores.

Capota

Ligeiramente mais alta que a anterior. Vale a pena, mas não durante muito tempo.

In-car head Cam

Pouco comum nos jogos de corridas de automóveis, esta perspectiva é, no entanto sempre muito bem recebida quando aparece. Pode não dar uma perspectiva tão boa como a bumper, mas esta é aquela que os condutores têm. Por isso, se querem ser realísticos, não hesitem e seleccionem-na.

Perseguição 1

Colocado sobre e atrás do carro, este ângulo de visão standard dos jogos de corridas de automóveis dá uma excelente visão da pista em frente – para não falarmos dos estragos que o carro pode sofrer, entretanto – e uma ideia muito realística da velocidade do carro.

Perseguição 2

Muito à frente e bem acima do carro, oferece uma excelente visão dos obstáculos que se aproximam. Pinta um belo quadro, mas não vão com certeza correr com ela.

Como acabar Time To Kill em 12 Lições

Lição 1:

LA na actualidade

Duke chega a LA e descobre que os extraterrestres andaram a armar uma enorme confusão na história da humanidade.

O vosso objectivo é descobrir e activar o portal do tempo, que vos permitirá voltar atrás no tempo e corrigir as asneiras que os extraterrestres andaram a fazer. A primeira coisa a fazer é entrar nos túneis do metro.

Pulverizem o pig cop que está de patrulha à entrada do metro. Ele tem a chave que vos permitirá entrar.

Sigam até ao final da linha, entrem na utility room e activem o interruptor da energia eléctrica. Voltem para trás, entrem no gabinete da plataforma e façam o comboio seguir o seu caminho.

Desçam à nova galeria e expludam com os reservatórios de gás para poderem entrar na próxima zona.

Um dos Drak nas escadas tem o cartão de acesso à sala de Transportes, que vão precisar mais tarde. Recolham o MF. Agora há que conseguir os três cristais para activar o portal do tempo. Continuem a virar à direita ao longo dos túneis e irão dar à sala onde está o cristal vermelho. Voltem para trás e virem na primeira cortada à direita, sigam em frente, passando por uma sala grande onde podem recolher o cristal verde. Sigam sempre em frente ao longo de um novo túnel.

Entrem na sala grande com os caixotes e saiam pela saída no chão (deverá ser à direita).

Continuem ao longo da primeira sala com a válvula de água até à sala ao fundo. Liguem a válvula de água, voltem à anterior e liguem-na também.

Agora atirem-se à água no nível inferior e nadem através da galeria até a sala com o cristal azul. Voltem para trás em direcção à sala de transportes. O caminho mais rápido é através da saída da sala com os caixotes.

Por fim voltam ao local onde mataram o Drak nas escadas e dêem uso ao cartão de acesso. Se tudo tiver corrido bem, irão matar mais um Pig Cop para depois fazerem a vossa primeira viagem no tempo.

Lição 2:

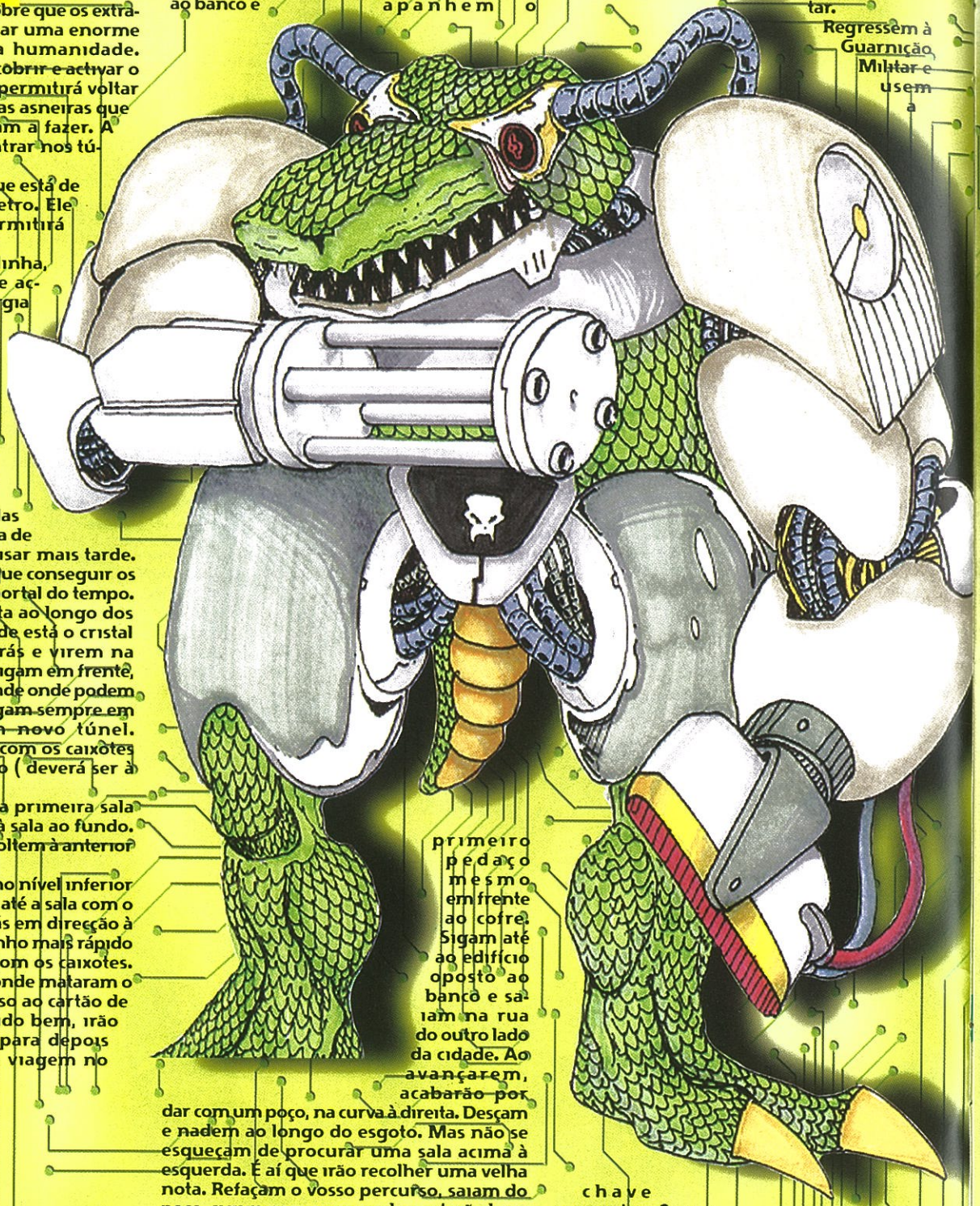
Cidade do Oeste

A primeira paragem de Duke é o Velho Oeste. Os extraterrestres estão a estrear-se na corrida ao ouro. Mostrem-lhes que Duke chegou à cidade! Em primeiro lugar, têm que chegar à Guarnição Militar. A chave para lá poderem entrar está guardada no cofre do velho banco e a combinação para o abrir em três pedaços de papel. Sigam até ao banco e apanhem o primeiro pedaço mesmo em frente ao cofre. Sigam até ao edifício oposto ao banco e saiam na rua do outro lado da cidade. Ao avançarem, acabarão por dar com um poço, na curva à direita. Desçam e nadem ao longo do esgoto. Mas não se esqueçam de procurar uma sala acima à esquerda. É aí que irão recolher uma velha nota. Refaçam o vosso percurso, saiam do poço, sigam para a esquerda e estarão logo junto à Guarnição Militar. Dêem uso à bazooka ou à boa velha BMG. Desçam pelo acesso recentemente aberto, sigam e activem a porta secreta em frente.

Coloquem os óculos de protecção, sigam ao longo do túnel escuro, subam os degraus e tragam da cela o terceiro pedaço de papel.

Regressem ao banco, abram o cofre e retirem a chave-mestra que dará acesso à Guarnição Militar.

Regressem à Guarnição Militar e usem a chave para entrar. Sigam para a esquerda e depois para cima e darão com um elevador que vos levará para baixo até às minas e até ao final do nível.



Lição 3:

Minas do Oeste

Os extraterrestres estão a converter todo o ouro da Califórnia em chumbo, para lhe retirarem todo o valor e causarem grandes distúrbios nos períodos temporais terrestres. Vão precisar de activar várias alavancas para abrirem novas zonas da mina e aceder aos níveis mais baixos.

Dêem a volta e sigam em direcção ao fim da galeria, onde irão encontrar uma alavanca para activarem.

Refaçam os vossos passos. Agora já poderão entrar noutra galeria à vossa esquerda. À vossa esquerda há uma gruta onde está a segunda alavanca a activar. Ignorem por agora o túnel comprido.

Voltem para trás, sigam para a direita e vão encontrar uma nova passagem. Entrem. Ao fundo está uma chave-mestra.

Voltem para trás, virem à esquerda, mas desta vez sigam ao longo do túnel comprido com um pathway de madeira. No final, virem à direita e darão com uma sala grande com grades de aço. Usem a chave-mestra no portão à frente e sigam.

Evitando as perfuradoras irão sair numa gruta aquática.

Para a atravessarem, terão de saltar e agarrar-se a uma série de plataformas. Recomenda-se que se mantenham à esquerda.

À frente, virem no primeiro desvio à esquerda e novamente à esquerda para acederem a uma nova zona. Ao descerem ainda mais, encontrarão um longo e escuro corredor. Há aqui dois desvios à direita que vos levarão até à zona central da mina. Agora precisam de entrar num buraco no chão do outro lado. Para o fazerem, pendurem-se nas grades do nível superior (mas correm o risco de serem atingidos pelas pontas das perfuradoras) ou deixem-se cair.

À frente, saírão numa enorme gruta. Sigam para a esquerda da gruta e atinjam o nível superior. Um jetpack é muito útil aqui.

Ao descerem o próximo túnel com as pedras rolantes, acabarão por cair dentro de água.

Nadem sempre em frente, atravessando a sala seguinte até entrarem na última onde podem subir uma escada de corda até aos carris suspensos acima. Nos carris, terão à vossa frente um drills que terão activar, mas primeiro subam a escada de corda seguinte.

Agarrem no cristal verde e usem-no no drill para abrir passagem. Em frente do drill está uma alavanca que vos levará até ao nível seguinte.

Lição 4:

Western Drilling Operation

Agora que já estão infiltrados na mina dos extraterrestres, está na hora de lhes darem uma lição e destruírem os 3 conversores de ouro. Para isso precisam de cortar-lhes a energia, e apanhar o elevador até à superfície.

Passem da primeira sala para a seguinte e irão ver o elevador em frente, que será a vosso meio de chegar à superfície.

Sigam para a direita e irão dar a uma gruta profunda, com lava no fundo. Atravessem-na e sigam pela saída no outro extremo.

Saltem por cima de um charco (não tardam a mergulhar nele!) e estarão à entrada de uma grande gruta atravessada por uma roldana. Podem usar a roldana agarrando-se à sua superfície e ligando o painel da água no lado mais afastado. Alternativamente, podem ainda utilizar o jetpack para chegarem ao outro lado. Corram até à sala seguinte, onde está a primeira Gold Gun. Desliguem-na, premindo o painel verde na parede, até que fique vermelho.

Refaçamos os vossos passos em direcção ao charco e atirem-se lá para dentro. Agora nadem para a direita. Saiam da água e subam até uma nova zona. Desçam o túnel da esquerda e sigam também o túnel da esquerda a partir da próxima sala.

Western drilling Operations segunda parte

Continuem ao longo da sala com os pilares e desçam o túnel comprido, depois ao fundo, virem à direita.

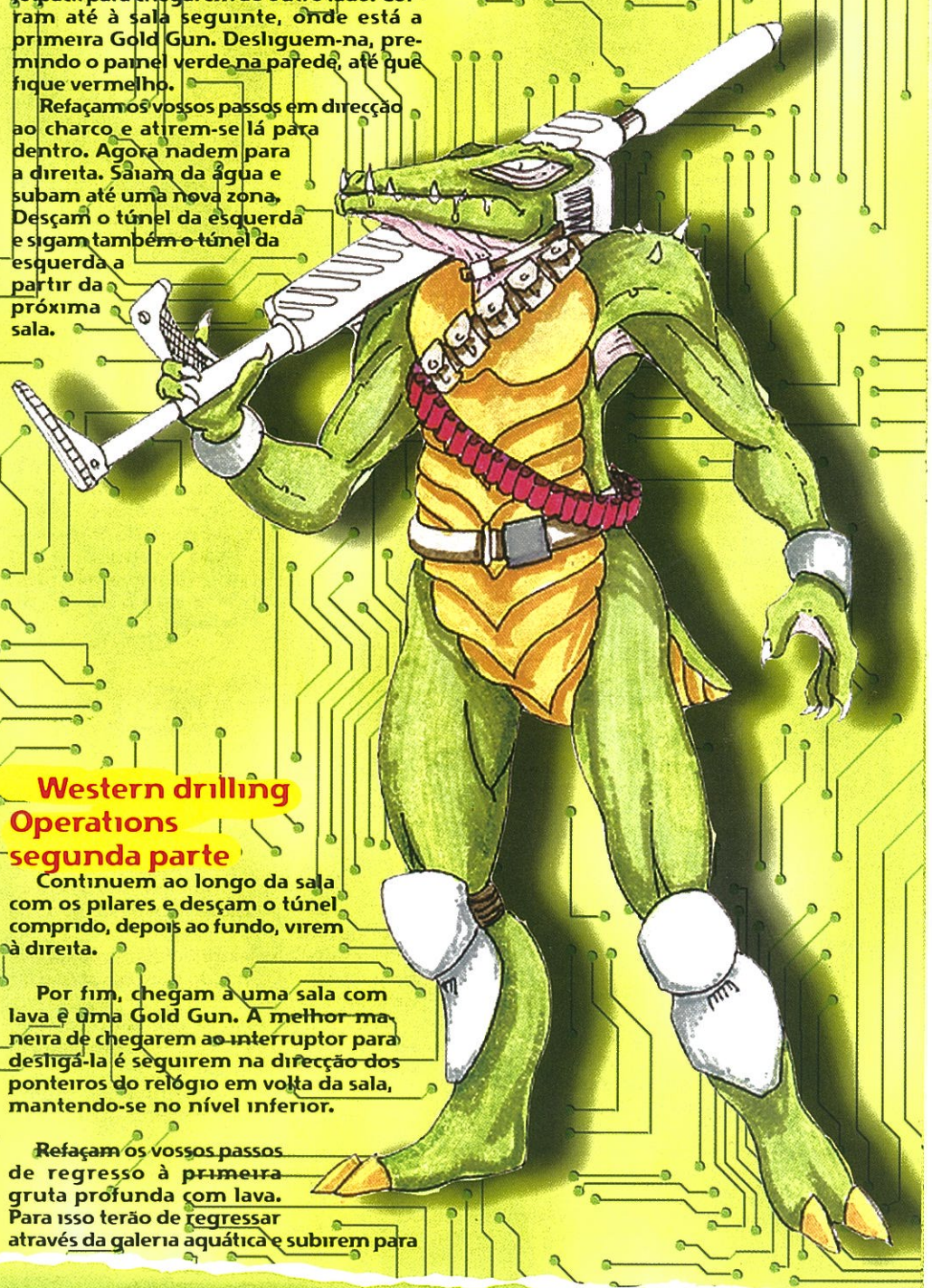
Por fim, chegam a uma sala com lava e uma Gold Gun. A melhor maneira de chegarem ao interruptor para desligá-la é seguirem na direcção dos ponteiros do relógio em volta da sala, mantendo-se no nível inferior.

Refaçam os vossos passos de regresso à primeira gruta profunda com lava. Para isso terão de regressar através da galeria aquática e subirem para fora através da primeira abertura. Agora atravessem (para trás), para o outro lado da gruta. Agora terão de fazer mais um buraco, à vossa direita, com barris de TNT.

Atravessem o novo túnel e irão encontrar a última Gold Gun a desactivar.

Podem seguir um atalho de regresso ao elevador, continuando a descer o próximo túnel até outra parede que terá de ser destruída com barris de TNT. Façam o que têm a fazer e saiam até à sala do elevador, activem a porta e saiam.

Mas ainda há mais uma tarefa a executar antes de poderem regressar ao futuro e se certificarem que a normalidade foi restabelecida. Terão de tratar da saúde do boss robô.



Lição 5:

De regresso a LA na actualidade

Mas parece que o bom trabalho de Duke não foi suficiente para arrumar com os E.T.s. Ele terá de fazer mais uma viagem ao passado e descobrir que asneiras andaram os seus inimigos a fazer desta vez. E para isso precisa novamente de três cristais para activar o portal do tempo.

Em primeiro lugar, terão de subir a escada no beco. Entrem na sala que era o antro da Dominatrix no nível 1 e recolham a chave do armazém que está dentro do guarda-fato.

Entrem no armazém gunz-a-blazing e desçam o corredor à vossa esquerda. Virem no segundo desvio à direita. Nesta sala está o cristal verde. Saiam e voltem para trás, virando à esquerda e novamente à esquerda até à primeira sala que passaram. Daqui subam até uma galeria e continuem para cima. Devem sair para cima dum gantry e verem uma saída para a qual podem saltar se agarrarem à extremidade.

Descendo esta galeria, vão encontrar uma abertura profunda. Bem no fundo está o cristal vermelho. Não se esqueçam que vão precisar do jetpack para voltarem para cima.

Regressem ao gantry, mas desta vez deixem-se cair. Vão precisar de usar o cristal verde para activarem o interruptor da correia de transmissão, mas não se preocupem que regressarão para buscá-lo.

Sigam a correia de transmissão para fora até uma sala grande que abriga enormes tanques tóxicos dos extraterrestres e continuem a fazer mesmo com a próxima correia de transmissão que encontrarem (em cima de uma das escadas). Agora deverão estar numa sala com 3 buracos no chão. Vão ter de entrar no da esquerda. Continuem em frente e sempre a cair, até darem com um entroncamento com uma escada à esquerda e uma entrada aquática. Vão ter levar a escada para cima. Através do ponto de reentrada, façam o Duke subir até às grandes traseiras.

Aqui fora, terão de encontrar o contentor verde encostado a uma parede e empurrá-lo para o lado, para revelarem uma entrada escondida. Aqui em baixo está o cristal azul.

Voltem às traseiras e localizem outro buraco ao canto, que ainda não desceram. Sigam este corredor ao longo da correia de transmissão e depois saltem para cima da plataforma com uma porta à vossa direita, antes do corredor em chamas. Abram esta porta e sigam para cima. Não levem a escada, mas saiam sim à vossa esquerda e depois para trás na sala do tanque tóxico.

Sigam para a saída da correia de transmissão à vossa esquerda e poderão voltar a recolher o cristal verde.

Agora que têm os três cristais, façam o mesmo caminho para trás até onde a correia de transmissão ateou o fogo. Atravessem o fogo e lá está o portal do tempo!

Lição 6:

O Castelo Medieval

Desta vez o plano parece ser aniquilar os antepassados de Duke, mas assim destruir a sua linhagem.

Pior ainda, os extraterrestres puseram-no a andar de um lado para o outro com uma kilt!

Ganhem acesso às áreas do castelo, recolham as três jóias e entrem na propriedade.

Dêem umas braçadas no fosso, sigam em volta do lado direito e através do túnel.

Devem ir dar à uma zona com uma ponte de pedra que poderão trepar para sair da água.

Atravessem a ponte e empurrem a alavanca. Isto vai fazer com que a ponte levadiça principal desça para dentro do castelo.

Agora voltem à água e continuem a nadar à volta do castelo. Através dos túneis compridos irão dar à outra zona aberta por onde poderão subir e sair da água.

Num dos lados há uma sala em frente e uma escadaria à direita. Ao fundo da escadaria está um Nukem e atrás dele a segunda jóia. A última está no cimo das escadas.

Agora deixem-se cair na água e regressem em direcção à ponte levadiça. Este é o vosso ponto de partida do nível e agora já podem atravessar os as zonas do castelo.

Em frente está o portão principal do castelo, mas para entrarem terão primeiro de subir ao telhado por cima dele. É aqui que encontrarão a primeira jóia da família Von Nukem.

Não podem abrir o portão principal deste lado. Virados para o portão, dirijam-se para a direita. No muro do castelo deverão encontrar um bloco de pedra com o brasão da família Nukem (está entre dois fardos de palha). Empurrem-no e terão acesso a uma das salas dentro do castelo.

Agora, sigam em frente e trepem as correntes até encontrarem um caminho de saída com soalho de madeira.

Sigam em direcção à sala com soalho de pedra. À frente, há um pequeno buraco por onde se podem atirar para cima dumas vigas.

Sigam até ao fundo e coloquem as jóias dentro do poço dos Nukem. Uma porta irá abrir-se.

Sigam por aqui e até ao final do nível.

Lição 7:

Os calabouços medievais

Os extraterrestres nunca iriam destruir os Nukem num só ataque. O plano é mesmo acabar com toda a região, libertando uma peste tóxica de proporções bíblicas. Vão até ao fundo do castelo para localizarem e escoarem o stock de químicos dos extraterrestres.

Entrem na sala que tem a guilhotina e os barris de tóxico. Peguem na bio-máscara. Sigam e descubram uma pequena plataforma que está sobre um longo charco de lava.

Agora saltem para dentro da água e atravessem-na. Activem a bio-máscara antes de saltarem para fora, para dentro da sala dos tóxicos.

Liguem a válvula para escoar temporariamente as toxinas, abram o portão à vossa esquerda e atravessem-no.

Ao fundo deste túnel ventoso, está uma escadote que tem de agarrar.

Sigam para cima.

Vão chegar a uma pequena cela. Accionem a alavanca longe à direita e continuem ao longo e até ao fim do corredor de lava.

Agora estão numa sala de lava com botões em ambos os lados. Liguem-nos para fazerem cair o portão e sigam.

Deverão chegar a uma sala com um andaime de aço e tanques tóxicos. Terão de subir até mesmo ao topo e abater o que irá largar uma chave.

Localizem a sala fechada, com a fechadura perto dela e usem a chave.

Atravessem a sala dos tóxicos. Usem a bio-máscara (se a tiverem), mas não se esqueçam de abater o pig cop que irá largar uma chave de válvulas e de ligarem a válvula que está aqui.

Refaçam os vossos passos e em frente encontrarão um botão para a valve key. Ele liberta a válvula, permitindo-vos escoar todos as toxinas.

Agora voltem para trás ao gantry superior que agora deve ter baixado, permitindo-vos sair do nível.

Lição 8:

Catedral Medieval

Os ET's estão em fuga. Persiga as criaturas até à Igreja Von Nukem e convertam-nos ao Dukismo.

Encontrem o vosso caminho no interior da igreja e descubram o portal do tempo que vos levará até casa.

Sigam através do corredor e encontrem a biblioteca principal.

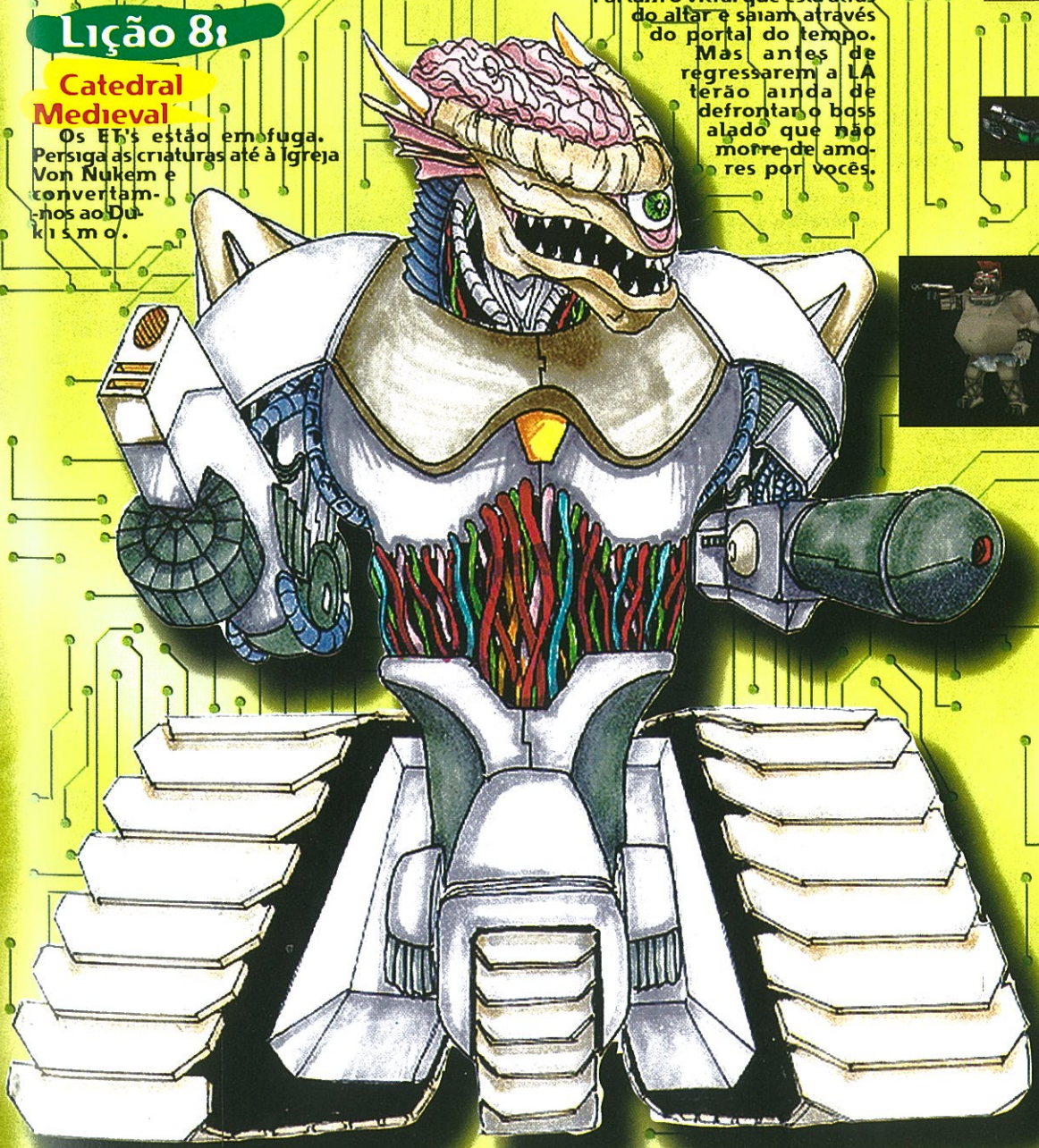
Reparem num livro que está a cair de uma das estantes. Se Duke o puxar, ele irá revelar-lhe a porta secreta de acesso à igreja.

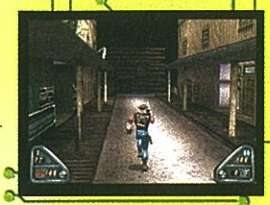
Depois de terem nadado através da galeria, vão dar a alguns túneis subterrâneos. Sigam em frente, ignorando os acessos da galeria à esquerda e à direita. Entrem na sala com o charco fundo que leva ao interior do túnel de água.

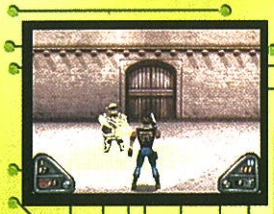
Saindo do outro lado, saltem para dentro das traseiras da igreja. Terão de abater um gradeamento acima.

Perto da entrada, da qual acabaram de saltar para fora, há uma plataforma para cima da qual podem saltar facilmente. A partir daqui, subam a próxima escada e entrem no campanário.

Agora partam o vitral à frente para se atirarem para dentro da capela principal. Partam o vitral que está atrás do altar e saiam através do portal do tempo. Mas antes de regressarem a LA terão ainda de defrontar o boss alado que não morre de amores por vocês.







Lição 9:

Novamente em LA na actualidade

Duke está muito, muito irritado! Está na hora de pôr estes ET's a andar! Desta vez, terão de escoar a água do portal do tempo antes de o activarem.

O caminho para a Pig factory é através da já conhecida entrada do metro.

Sigam até área central. Em primeiro lugar, terão de encontrar a válvula no nível intermédio, que fica mesmo debaixo da sala onde os porcos estão a ser alimentados.

A partir desta sala há um gabinete lateral que está inundado. No canto mais distante está a chave da sala do tanque.

Agora desçam em direcção ao portal do tempo que está no chão do central hub. Juntem todos os cristais.

De volta ao nível superior, vão até à sala de vídeo oposta àquela por que entraram.

Coloquem o cristal no painel da parede. Agarrem na chave da sala da válvula que é, entretanto revelada e recolham novamente o cristal.

Desçam ao nível intermédio e desçam o corredor oposto à sala onde a primeira válvula foi activada.

Virem à esquerda e novamente à esquerda para dentro do corredor do esgoto. Vão chegar até uma porta selada.

Usem a chave da sala da válvula, entrem e liguem a válvula.

Como o nível de água sobe, terão de derrubar um gradeamento para assim acederem a uma saída no topo, à direita.

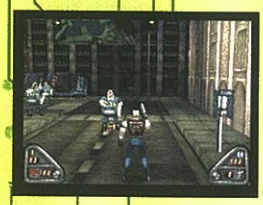
Nadem através do gradeamento derrubado e voltem à superfície em segurança.

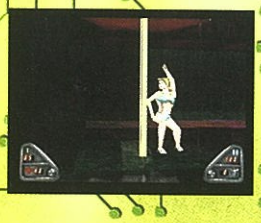
De volta à sala central, terão de regressar ao nível intermédio.

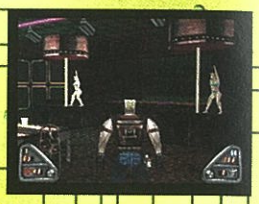
Usem a chave da sala do tanque na porta trancada mesmo debaixo da sala de vídeo.

Na sala do tanque, activem o botão do portal.

Agora, desçam ao portão e preparem-se para uma viagem ao passado...







Lição 10:

Cidade Romana

Eis a cidade ideal de Duke. Os romanos sabem mesmo divertir-se. Em primeiro lugar, Duke terá de descobrir o que andam os ET's a fazer.

Descubram o vosso caminho para o interior da cidade.

Mantenham-se à esquerda à medida que seguem através da cidade e encontrarão uma entrada para a vila.

Continuem em frente e alguns passos abaixo encontrarão uma porta à direita.

Ignorem a entrada por agora e sigam para baixo.

Terão de atravessar o corredor em chamas para alcançarem a sala onde está a chave-mestra. Mas não entrem em pânico, porque há sítios seguros ao longo do corredor onde podem parar.

Agora sigam para cima e atravessem a primeira porta por que passaram no início. Está à vossa esquerda, no cimo dos degraus.

Sigam directamente da sala seguinte para a sala dos banhos. Usem a chave-mestra na fechadura da esquerda para abrirem uma grade na piscina que está atrás de vocês. Agora precisam de ir lá abaixo.

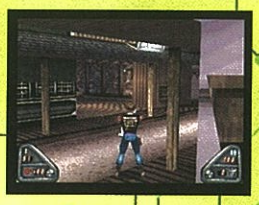
Saiam do outro lado e sigam para a esquerda. Vão dar com uma sala com uma ponte também em chamas. No outro lado está outra chave-mestra. Peguem-lhe e regressem à primeira sala de banhos.

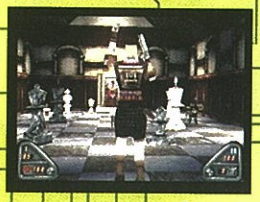
Usem a chave-mestra na outra fechadura e atirem-se para dentro da passagem dessa piscina.

Nadando ao longo do túnel, sigam pela passagem da direita e sigam de forma subirem para fora.

Atirem-se para a água e sigam ao longo de várias passagens, até atingirem uma escada para cima. Agora entrem na sala vermelha e saltem para cima da saliência em frente.

Ao longo da água, há uma passagem à vossa esquerda. No outro extremo vão encontrar duas portas, pelas quais poderão sair do nível.





Lição 11:

A Arena Romana

Os ET's estão a treinar tropas de elite, usando o Império Romano como pano de fundo das suas manobras.

Sigam directamente para o centro das operações alienígenas.

Continuem em frente e encontrarão um portão fechado.

À vossa esquerda está Bootius Maximus. Encontrem a chave-mestra para voltarem atrás e abrirem o portão.

Ao subirem a área com carpete, virem à direita e à frente estará a Arena dos Gladiadores.

Terão de dar cabo de todos os ET's, para que vos deixem partir.

Dentro da próxima passagem há um labirinto que vão ter de ultrapassar.

Da entrada, virem à esquerda, depois à direita, por cima da lava, novamente à esquerda. Agarrem no jetpack à vossa direita e sigam para a esquerda. Ao fundo, à vossa direita, deverão sair para o exterior em frente a um enorme fosso de lava.

Agora precisam de baixar a ponte levadiça para entrarem na vila dos ET's.

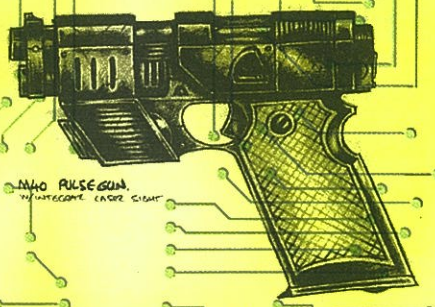
Há 3 alavancas para isso em redor do fosso e vão precisar do vosso jetpack.

Voem no sentido dos ponteiros do relógio (sigam para a esquerda) à volta do fosso. O primeiro está numa pequena saliência na parede da esquerda, perto do primeiro canto e entre dois arcos.

O segundo está na parede da direita, perto do primeiro canto e sobre uma pequena saliência. No vosso caminho, irão passar por baixo de uma ponte. Esta levar-vos-á até uma sala onde podem recolher outro jetpack.

A última alavanca está no próximo canto, debaixo do arco e em cima duma saliência contra a parede da esquerda.

Agora podem continuar até conseguirem regressar à ponte levadiça. Entrem no cimo dos degraus e adeus nível.



Lição 12:

Na Casinha dos ET's

Encontraram finalmente o epicentro da operação nojenta dos ET's. Derrotem-nos pela última vez e talvez depois possam regressar à boa vida.

Usem os portais para encontrar a saída.

Começam numa sala com 4 portais do tempo. Não se mexam até saberem que portal vão seguir.

Para não se confundirem, funcionem no sentido dos ponteiros do relógio e marquem o portal, destruindo o barril que está perto dele. Assim vão saber quais deles já atravessaram.

Em cada um dos níveis haverá uma saída escondida algures. Têm de encontrá-la para voltarem à sala principal. Logo que tenham atravessado todos os portais, um deles deverá levá-los até à última zona de saída.

Este é um nível bem duro, e preparem-se para um boss final chamado Moloch, que adora dar-dos.

Acesso às pistas diurnas
_DAY

Acesso às pistas nocturnas
_NIT

RAPID RELOAD

Para usarem as seguintes passwords , esperem que surja o ecrã de título e depois pressionem e segurem L1, L2, R1 e R2 no controlo 1.
Em seguida, primam Select e Start deverá ser substituído por 'Secret Mode' com duas letras a seguir. A letra do lado esquerdo é alterada, pressionando C ou Ba e do lado direito, usando T e X, para assim serem introduzidas as passwords.

Personagem pequeno
CM

Personagem enorme
QB

Janelas mais pequenas
MW

Começar o jogo com 9 bombas
YI

RASCAL

Selecção de níveis e salas
Introduzam HOUSE como password e comecem o jogo. Primam R1 durante o jogo para seleccionar um novo nível ou R2 para escolher uma outra sala.

RAY STORM

Créditos extra
Para obterem alguns créditos extra, carreguem repetidamente em Select no ecrã de título, para elevarem o total de créditos a 9.

RAY TRACERS

Conduzam o Tsumujikaze
Vençam o jogo no Tsumuji em modo Time Trial e já poderão conduzir o Tsumujikaze.

RAYMAN

Todos os níveis, capacidades e 99 vidas
NW?WDI5!4Q

Todos os níveis e capacidades
FJSJ!C620P

99 vidas
Façam pausa durante qualquer altura do jogo e primam e segurem a seguinte sequência: L2, R1, L1, R2. Depois soltem-nos nesta ordem: L2, L1, R2, R1. Em seguida, primam T e primam e segurem Di, Cir, Q, X, depois soltem-nos nesta ordem: Di, X, Q, Cir. Agora já terão 99 vidas para jogar.

REBEL ASSAULT

Vão até ao ecrã de opções e seleccionem Enter Passcode. Depois é só escolher!

Master Code – X, T, T, Q, X, T
Créditos (com Cantina Waltz) – T, T, Cir, T, Q, Q

Invulnerabilidade
T, Cir, Cir, T, Q, X

Saltar de nível
T, T, T, Cir, T, Q, Q

Modo Movie
T, Q, Cir, T, Cir, Cir

Acesso a todos os níveis
1 – Easy Level (Nível de baixa dificuldade)
X, Cir, X, Cir, X, T

2 – Medium Level (Nível de dificuldade médio)
X, T, T, Q, X, T (Versão PAL)
X, Q, T, T, X, T (Versão NTSC)

2 – Hard Level (Nível de dificuldade elevada)
T, Q, Q, Q, X, T (Versão PAL)
X, Cir, Q, T, X, T (Versão NTSC)

REBOOT

Joguem com Enzo
No menu principal, primam C, Es, Ba, Es, Ba, L1, R1, Di, Ba, Di e comecem um jogo na *pele* de Enzo.

A melhor arma
No menu principal, primam C, L1, Ba, C, Es, R1, L2, Ba, Es, Di

RE-LOADED

Pausem o jogo e segurem L1 e L2 durante 10 segs (ou até a barra de selecção parar). Em seguida introduzam os seguintes códigos. Mas atenção, que possivelmente terão de os introduzir pela ordem que estão apresentados.

Saúde Infinita
Ba, Di, Es, T, Di, Ba
Uma nova opção (Health) irá aparecer no fundo do ecrã. Agora sempre que estiverem quase a morrer, pausem o jogo, e seleccionem-na para recarregarem a vossa barra.

Munições infinitas
T, Es, Es, Es, Cir, T, Ba
Uma nova opção (Ammo) irá aparecer no fundo do menu. Agora sempre que estiverem a ficar sem munições, pausem o jogo, e seleccionem-na.

Full Power
Es, C, X, Cir
Uma nova opção (Power) irá aparecer no fundo do menu. Agora sempre que precisarem fortalecerem as vossas armas, seleccionem-na.

RESIDENT EVIL

Lança-Foguetes
Se conseguirem acabar o jogo em menos de três horas, gravem-no. A gravação vai permitir-lhes começar um novo jogo com um lança foguetes poderoso e munições infinitas que chegam para destruir quase tudo com um só tiro.

Chave especial
Na sala do espelho grande há um armário fechado a sete chaves e impossível de abrir. Ou talvez não... Para obterem a chave especial que o abre, têm primeiro de acabar o jogo com dois personagens socorridos. Por exemplo, se jogarem como Chris têm de estar na companhia da Rebecca e da Jill quando deixarem a mansão. Se forem bem sucedidos, gravem o jogo e recomecem outro já com a chave especial em vosso poder. Dentro do armário vão encontrar roupas para mudarem o visual do vosso personagem.

Sun Crest
Vão até à sala das armaduras no segundo andar e empurrem as duas estátuas até que elas tapem os ventiladores. Agora carreguem no botão colocado no chão. Um gabinete ao fundo, vai abrir-se e revelar-vos o escudo.

Wind Crest
Derrubem a estátua colocada no varanda da sala de jantar do segundo andar. Recolham entre os cacos a Esmeralda Azul e levam-na até à sala da Estátua do Tigre no primeiro andar. Em seguida introduzam-na na órbita da estátua. A estátua vai girar, revelando o escudo.

Star Crest
Vão até à galeria grande no primeiro andar. Ao serem confrontados com uma série de quadros, olhem cada uma das pinturas, começando na mais nova até chegarem à mais velha e carreguem nos seguintes botões nesta ordem: New-born, Infant, Lively Boy, Young Man, Middle-aged Man e Old Man. Quando tiverem acabado, sigam até à última pintura e primam Old Man para obter o escudo.

Moon Crest
Este é de longe o escudo mais difícil de obter. Subam ao sótão e eis que vos surgirá uma enorme serpente com ar de poucos amigos. Têm duas alternativas: ou fazem de tudo para a evitarem, tiram o escudo colocado estrategicamente no seu ninho e fogem a sete pés; ou então rebentam com ela e roubam mais facilmente o escudo.

Livros malditos e medalhas
Levem os livros malditos até à fonte que encontrarão depois da passagem subterrânea. Em seguida, abram o inventário, e lá dentro verifiquem os items. Virem os livros de modo que as páginas fiquem viradas para fora. Depois primam X. O livro abrir-se-á, revelando-vos as medalhas que precisam para drenarem a fonte e acederem assim ao laboratório.

Log in no computador
O log in é JOHN. A primeira password ADA e a última, MOLE.

Discos e Terminais
Disco 1 – Está dentro da sala oculta na Biblioteca 2.
Disco 2 – Está atrás da pedra gigante na Crank Passage.
Disco 3 – Está sobre a mesa nas Escadas no laboratório.

Terminal 1 – Dentro da Sala Privada 1.
Terminal 2 – Dentro da morgue.
Terminal 3 – Dentro do Power-Maze B

Activar o elevador
Para activarem o elevador que vos faz descer até à batalha final contra Tyrant, têm de ir até ao painel eléctrico na primeira sala do Power-Maze. Ao chegarem, dirijam-se para o canto a Sudoeste e devolvam a energia eléctrica às zonas sem luz. Sigam até à última sala do Labirinto e usem o terminal no canto Este. O elevador ficará activo sem demora!

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Itens a dobrar
No ecrã de nível de dificuldade, destaquem Advanced e segurem Di, até o ecrã ficar verde. Agora, quando jogarem, os itens que recolherem serão a dobrar.

RETURN FIRE

Modo 1 jogador

2 – Umbrella, Bird, Butterfly, Flower
3 – Smiley, Cup, Rabbit, Umbrella
4 – Rabit, Umbrella, Bird, Bird
5 – Flower, Umbrella, Rabbit, Cup
6 – Bird, Cup, Butterfly, Bear
7 – Bear, Bear, Shamrock, Bird
8 – Rabbit, Cup, Umbrella, Heart
9 – Shamrock, Butterfly, Bird, Heart
10 – Heart, Butterfly, Cup, Heart
11 – Umbrella, Umbrella,Bird, Flower
12 – Flower, Cup, Shamrock, Butterfly
13 – Heart, Umbrella, Shamrock, Heart
14 – Rabbit, Smilley, Flower, Shamrock
15 – Rabbit, Smilley, Bear, Bird
16 – Flower, Umbrella, Bird, Rabbit
17 – Flower, Bear, Heart, Umbrella

Modo 2 jogadores

2 – Butterfly, Umbrella, Bear, Heart
3 – Bear, Rabbit, Flower, Shamrock
4 – Umbrella, Heart, Shamrock, Flower
5 – Umbrella, Bear, Rabbit, Heart
6 – Cup, Bird, Butterfly, Flower
7 – Heart, Flower, Shamrock, Rabbit
8 – Heart, Bear, Rabbit, Heart
9 – Bear, Rabbit, Shamrock, Flower
10 – Butterfly, Smiley, Umbrella, Shamrock
11 – Bear, Flower, Smiley, Flower
12 – Cup, Bear, Flower, Umbrella
13 – Heart, Bird, Flower, Shamrock
14 – Smiley, Bird, Shamrock, Cup
15 – Cup, Bird, Shamrock, Bear
16 – Umbrella, Cup, Bird, Flower
17 – Smiley, Bear, Rabbit, Flower
18 – Shamrock 4x

RIDGE RACER

Carros extra
Para acederem aos 12 carros standard, terão de conseguir uma classificação 'Perfect' ao eliminarem todos os extraterrestres no modo Galaga.

Devil Car
Depois de ganharem a corrida nas três pistas standard, vão até ao modo Time Trial e aproveitem para competir com mais dois carros: O terceiro é o 13th Racing Devil Car. Para o baterem, terão de o ultrapassar quando estiver parado na segunda volta e depois manter uma linha de condução perfeita até ao final da corrida. Consigam esta proeza e o Devil Car aparecerá à esquerda do primeiro carro no ecrã de selecção.

RIDGE RACER REVOLUTION

Opções ocultas
No Galaga'88, não abatam nenhuma nave. Assim que elas acabarem de passar, assistam ao fogo de artifício e sigam para o ecrã 'Other'. Agora já poderão ajustar a hora da corrida para Normal, Manhã, Tarde ou Noite.

Controlo dos faróis
Segurem L1 e R1 no menu principal.

Modo Buggy
Para transformaram todos os carros em Buggies, completem o Galaga sem falharem nem um disparo. Para tornar esta tarefa bem mais fácil, assim que ligarem a Playstation, primam e segurem L1+R1+Select+Ba+T. Agora quando jogarem o Galaga, as vossas naves vão disparar um raio laser que dará cabo dos inimigos num abrir e fechar de olhos. Comecem um jogo como de costume e terão à vossa disposição os divertidos Buggies.

Espelho retrovisor
Se quiserem livrar-se do espelho retrovisor no ecrã, primam Start para pausar o jogo, segurem T e primam L1. Para o fazerem reaparecer, basta premirem R1.

Zoom
Conduzam, usando o modo de visão exterior e pausem o jogo. Segurem T e primam L1 e R1, para fazerem zoom para dentro e fora do vosso carro.

Modo Peões
Seleccionem uma corrida em Time Trial, e quando o comando Start estiver destacado, primam e segurem o acelerador e o travão até a acção passar para a pista. A corrida vai começar como de costume, mas assim que chegarem à primeira curva, aparecerá uma mensagem a dizer "Spinning Point". Soltem o acelerador e primam-no de novo rapidamente para o vosso carro fazer um peão. Vão conseguir fazer rotações de 360°, 540° e , com algum treino, até de 720°. Há três zonas da pista onde devem executar os peões e lembrem-se que eles fazem parte das habilidades de técnica que contribuem para a pontuação.

RISE 2: RESSURRECTION

Códigos de Bosses
Introduzam estas sequências no ecrã de selecção de personagens para acederem aos respectivos Bosses:
Vitrol – Di, Di, Di, C, C, Ba, Es, Es, Ba, Ba
Assault – Di, C, C, Di, Ba, Di, C, C
Maythem – Es, Di, Ba, Di, Di, C, Es, C
Anil 8 – C, Di, Ba, Di, Di, C, Es, C
Supervisor – Ba, Di, Ba, C, Di, Ba, Es, Ba, C, Di, C

ROBOTRON X

Introduzam estes códigos durante o jogo para acederem aos respectivos power-ups.

Lança-chamas
Ba, Di, Ba, Di, Cir

4-Way Gun
Ba, Ba, C, Cir

3-Way Gun
Di, Di, Q, X

2-Way Gun
C, T, C, T
Pulse Wave
C, Cir, Ba, Di, Q

Escudo
Ba, Es, Q, Cir

Aumentar velocidade
Es, Es, Di, Di, T

ROCKMAN X3

Último nível
Vão até ao ecrã de selecção de níveis e destaquem 'X'. Primam rapidamente Ba+Q+X. O cursor vai mover-se até ao fundo do ecrã, confirmando assim o sucesso da tarefa.

O Sabre Luminoso de Zero
Introduzam 7357, 7533, 6462, 7835 como password e comecem o jogo com esta arma.

ROSCO MCQUEEN

Laundry 2 – FLUFFY
Laundry 3 – SWEATY
Auto 1 – HOTROD
Auto 2 – GREASE
Auto 3 – BIGEND
Harold's 1 – SMELLY
Harold's 2 – WIDETV
Harold's 3 – PILLOW
Leisure 1 – TRICEP
Leisure 2 – MOTION

RUNABOUT

Carros ocultos
SIR/NSR – vencem o modo *fácil*
GTR/BUS - vencem o modo de dificuldade média
DAM/LIM - vencem o modo *difícil*
GTS – vencem o modo fácil com mais de $1,000,000
ELS – vencem o modo de dificuldade média com mais de $2,500,000
360 - vencem o modo difícil com mais de $2,500,000
FD7 - vencem o modo fácil em 4 minutos
GT1 - vencem o modo de dificuldade média em 4 minutos
TAC - vencem o modo *difícil* em 4 minutos
TRD – Camião do lixo. Na parte da auto-estrada da corrida Seaside, ultrapassem o limite de velocidade uns 95-120K/h
19A – Indy car. Completem Downtown sem dinheiro acumulado.
PLC – Carro de Patrulha. Completem Seaside sem dinheiro acumulado.
TNK – Tanque. Completem Metro city sem dinheiro acumulado (sem estragos).

SAMURAI SHODOWN 3

Jogar com Zankuro
1 – Seleccionem o modo Vs e sigam até ao ecrã de selecção de personagens.
2 – Segurem Start e destaquem os seguintes personagens nesta ordem: Ganjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizmaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford e Shizmaru.
3 – Agora segurem Start e primam X+Cir. Zankuro irá aparecer.

SAN FRANCISCO RUSH

Camião
Para acederem ao camião, seleccionem um qualquer carro e depois mantenham L1 até a corrida começar.

Buggy
Para acederem ao buggy, seleccionem um qualquer carro e depois mantenham R1 até a corrida começar.

Carro secreto
Para acederem ao carro secreto, seleccionem um qualquer carro e depois mantenham pressionados R1+R2 até a corrida começar.

OVNI
Mantenham R1+R2+L1+L2 no ecrã de selecção de viaturas e escolham um qualquer carro. Sem soltarem os botões, primam X no ecrã de selecção de transmissão e mantenham T até o jogo começar.

SEXY PARODIOUS

Power-Up
Abasteçam a vossa equipa com todas as armas possíveis, pausando o jogo em qualquer altura e premindo: C, C, Ba, Ba, L1, R1, L1, R1, X, Cir

Power-down
Para desactivarem o power-up anterior, pausem o jogo e primam: C, C, Ba, Ba, Es, Di, Es, Di, X, Cir.

SHADOWMASTER

Selecção de níveis
Primam L1+L2+R1+R2+T (ao mesmo tempo) para fazerem o ecrã piscar verde. A seguir desistam do jogo para acederem à selecção de níveis no ecrã start.

SIM CITY 2000

Crédito sem juros
Para acederem a empréstimos com 0% de juros, vão até ao ecrã de orçamento e segurem T. Em seguida, primam L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1.

Ganhem um milhão de dólares
1 – Carreguem ou comecem uma cidade. Quando estiverem no jogo, acedam a City Info/Orçamento. No ecrã de orçamento façam as seguintes operações:
2 – Mantenham R1 e primam X, Cir, T, Q. Soltem R1.
3 – Mantenham L1 e primam X, Cir, T, Q. Soltem L1.
4 – Mantenham R2 e primam X, Cir, T, Q. Soltem R2.
5 – Mantenham L2 e primam X, Q,T, Cir. Soltem L2.
6 – Vão ouvir aplausos e o milhão de dólares já é vosso!

SKELETON WARRIORS

Invencibilidade
Façam pausa durante o jogo e primam Ba, Cir, Q, Q, C, X. Regressem ao jogo e serão transparentes e invencíveis!

SKULL MONKEYS

Passwords de nível
Monkey Shrines – R2, R2, Cir, Q
Hard Boiler – R2, Q, R2, R1, Q, X, R1, X, X, R1, T
Neve – Cir, T, Q, T, Cir, R1, R1, L1, X, R1, Q
Estrutura Elevatória de Terror – L1, L1, Q, L1, Q, R1, Q, L1, Q
Castelo De Los Muertos – Cir, L1, X, T, Q, X, X, X, L1, R1
Jardim da Morte YNT – Q, R1, Cir, L1, Cir, R1, Cir, L1, X, X, Q, R2
Minas YNT – X, Q, X, T, X, X, Q, L1, Q, Q
Ervas Daninhas YNT – T, R2, T, T, Q, X, Cir, L1, Q, T, Q, Q
Evil Engine #9 – X, T, X, X, R1, Q, Cir, X, L1, X

SLAMSCAPE

As seguintes deverão ser introduzidas no ecrã de passwords.

Filme oculto
Q, Q, X, Q, Q, T, Cir, Q

Uraniumania
X, X, X, T, Cir, X, Q, T

Invencibilidade
Mantenham Select pressionado e primam Q, Q, Cir, Cir, Q, Q, T

Créditos extra
Cir, Cir, Cir, T, X, X, T

SOUL BLADE

Soul Edge
Método 1 – Terminem o jogo com todos os personagens. Se conseguirem, o ecrã de título passará de azul a uma montagem de todos os personagens. Agora sigam para o ecrã de selecção de personagens. A esta altura Soul Edge já lá estará.

Método 2 – Para que Soul Edge fique seleccionável, experimentem jogar durante 20 horas sem desligar a consola...

Nova Sophitia
Terminem o modo Edge Master com Sophitia, obtenham a oitava arma e da próxima vez que regressarem ao modo Arcade, ela vai lá estar à vossa espera.

Novo Siegfried
Terminem o modo Edge Master com Siegfried, obtenham a oitava arma e da próxima vez que regressarem ao modo Arcade, ela vai lá estar à vossa espera.

Selecção aleatória de níveis
Para jogarem níveis ao calhas no modo Versus para dois jogadores, primam e mantenham Select até ao começo de cada combate.

Nível do Coliseu
Vão até ao ecrã de opções do jogo e ajustem o tamanho do ring para 20 metros. Agora já podem lutar neste nível secreto.

Arma Final
Quando completarem o modo Edge Master, não vão recolher a arma do personagem, mas sim procurá-la no mapa. Quando o texto final acabar, voltem ao ecrã do mapa e seleccionem 'move' do menu de opções. Agora serão levados até ao local onde a arma se encontra. Se falharem a missão e não conseguirem recolher a arma, podem fazer tudo de novo vezes sem conta até atingirem o vosso objectivo.

SOVIET STRIKE

Os seguintes códigos de nível deverão ser introduzidos no ecrã de passwords.

1 – WORSTCASE
2 – GRANDTHEFT
3 – GROZNEY
4 – CHERNOBYL
5 – CIVILWAR

SPACE GRIFFON VF-9

Energia e armas máximas
Pausem e primam: T, Q, X, L1, L2, R1, R2, durante um jogo normal.

SPACE HULK

Menu de dicas
Mantenham L1 e primam X, Q, Di, X, T, X, Ba, X, Q, Di, X.

SPACE JAM

Energia ilimitada
No ecrã de título primam: Q, T, Cir, Es, Di, L1

Menu extra
No ecrã de opções, mantenham L1+L2+R1+R2 e primam X. Vão passar para um novo ecrã.

SPAWN

Saltar de nível
Pausem o jogo, mantenham L1+R1+L2+R2 e primam T, X, Q, Cir, Cir, Cir

Escudo
Pausem o jogo, mantenham L1+R1 e primam T, T, X, X, Q, Cir

Invisibilidade
Pausem o jogo, mantenham L1+R1 e primam Q, Q, Cir, Cir, T, X

Todos os Power-ups
Pausem o jogo, mantenham L2+R2 e primam T, Cir, Q, X, T, X

Reposição de Energia
Primam L1+L2 durante o jogo para reporem a vossa energia, desde que tenham activado a dica de power-up.

SPEEDSTER

Cheats
Introduzam os seguintes códigos no ecrã com a mensagem 'PRESS A KEY':

X, C, T, Ba, R1, L1 – pista oculta
Es, T, R1, Cir, L1, Ba – pistas ao contrário
Di, Q, Es, Cir, C, X – Super Cham/ship
L1, R1, L1, Q, R1, C – Heavy metal cars
C, Es, Di, X, Cir, Q – Performance cars

SPIDER

Recarreguem armas e energia
Pausem o jogo e introduzam a seguinte sequência: T, X, X, X, Cir, X, Q, T, X, T, Cir

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Menu extra
Introduzam a seguinte sequência no ecrã de título: T, C, Di, Ba, Es, T, Es, Ba, Di, C, T. Uma nova opção ('Cool') irá aparecer no menu. Seleccionem-na e podem escolher Open All Options, que vos deixará começar em qualquer nível.

STAR GLADIATOR

Bilstein
Esta dica só é acessível no modo 1 jogador, mas uma vez activada pode ser acedida no modo 2 jogadores. No ecrã de selecção de personagens, vão até Hayato e primam e mantenham Select. Agora sigam para Gore e primam: X, Cir, X, Cir, Q, Q, Q, T, T, T, X+Cir. Bilstein irá aparecer à direita de Gore.

Kappah
Esta dica só é acessível no modo 1 jogador, mas uma vez activada pode ser acedida no modo 2 jogadores. Antes de mais terão de executar a dica de Bilstein. No ecrã de selecção de personagens, vão até Bilstein e primam e mantenham Select. Agora sigam para Hayato e primam: Cir, Q, T, Q, X, Q, T, Q, Cir, Q, X+T. Kappah irá aparecer à esquerda de Hayato.

Super Bilstein
Ajustem todas as opções no funcionamento por defeito e depois terminem o jogo no máximo de 6 minutos. Agora quando começarem a jogar com este super-personagem vão reparar que aumentou drasticamente de tamanho e que o nível também está bem diferente do habitual.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI

Modo Anão
Mantenham C+X+Select+R2 quando escolherem o personagem e só soltem os botões quando a luta começar.

Vestuário alternativo
Mantenham L1 no ecrã de selecção de personagens e seleccionem o personagem que pretendem ver com outro fato.

Stormtrooper
Seleccionem Han Solo. Ajustem o nível de dificuldade para Standard, a mudança de jogador para 'não' e a continue também para 'não'. Agora terminem o jogo no modo Arcade.

Joguem com Darth Vadder
Seleccionem Luke Skywalker. Ajustem o nível de dificuldade para Standard, a mudança de jogador para 'não' e a continue também para 'não'. Agora terminem o jogo no modo Arcade.

Jodo Kast
Ajustem a mudança de jogador para 'não' e a continue também para 'não'. Agora derrotem os sete inimigos em modo Survival. Jodo tem os mesmos movimentos de Boba Feet.

Leia escrava
Seleccionem a Princesa Leia. Ajustem o nível de dificuldade para Jedi, a mudança de jogador para 'não' e a continue também para 'não'. Agora terminem o jogo no modo Arcade. Podem então seleccionar Leila (com roupas de escrava). Esta personagem tem exactamente os mesmos movimentos da versão normal.

Selecção de níveis
Seleccionem Chewbacca como personagem. Ajustem o nível de dificuldade para Standard, a mudança de jogador para 'não' e a continue também para 'não'. Agora terminem o jogo no modo Pratice ou Arcade. A selecção de níveis já deverá estar acessível no modo Versus. Usem L2 e R2 para escolherem a arena.

Modo Cabeça Grande
Seleccionem os modos Versus ou Pratice. Mantenham Select depois da selecção de personagem e só o soltem quando o jogo começar.

Full Screen
Mantenham Select+L1+R2 depois da selecção de personagem e só os soltem quando o jogo começar.

STARBLADE ALPHA

Continues infinitas
Introduzam a seguinte sequência no ecrã de título: C, C, Ba, Ba, Cir, T, Q.

STEEL HARBINGER

Energia ao máximo
Pausem durante o jogo e primam L2, L2, R2, C, L1, C, R1. Um apito irá confirmar o sucesso da tarefa. Este código só pode ser activado 5 vezes durante o jogo.

Todas as armas
Pausem durante o jogo e primam X, T, R2, T, X, L2, R2, Ba, L2, Q, Di.
Um apito irá confirmar o sucesso da tarefa. Este código só pode ser activado 3 vezes durante o jogo.

Passwords de nível
Introduzam estas sequências no menu principal, para acederem directamente ao nível respectivo:

Los Angeles
Cir, Cir, R2, R2, Es, Di, C, L2, L2, T
Los Angeles 7
Cir, Cir, L2, L2, Es, Di, C, R2, R2, T
Las Vegas
Q, Q, L2, L1, C, Ba, R1, R2, Es, Di
Las Vegas 7
Q, Q, L2, L1, C, Ba, R1, R2, Di, Es
San Francisco
Cir, Cir, L2, R1, T, L1, R2, Ba, C, Es
Houston
L2, L1, R1, R2, Cir, Es, Es, T, Di, Di
Washington
Cir, Cir, L1, R1, L2, R2, Es, Di, T, Q
Florida
L1, R1, Q, Cir, R2, L2, C, T, Ba, Ba
Nebraska
Q, Q, Es, Di, Q, Cir, Cir, C, C, Q
Base Lunar
R1, R1, L2, R1, Q, T, Es, Di, R2

STEEL REIGN

As dicas seguintes devem ser introduzidas no menu principal e a velocidade considerável.

Invencibilidade
L2, L1, R2, Cir, Q, Cir, Cir, L1, L2, L1

Tanques ocultos
L1, L2, L1, Cir, Q, Cir, Cir, L2, L1, R2

Nível extra
L1, L2, L1, L2, R2, R1, Q, Cir, Q, Q

STREET FIGHTER ALPHA

Dan
Vão até ao ecrã de selecção de personagens e mantenham L2 pressionado. Depois introduzam: T, Q, X, Cir, T. Se o código entrou, Dan irá aparecer. Para o seleccionarem com outro fato, introduzam o código ao contrário: T, Cir, X, Q, T.

Akuma
Vão até ao ecrã de selecção de personagens e mantenham L2 pressionado. Depois introduzam: Es, Es, Es, Ba, Ba, Ba, Q, T. Se o código entrou, Akuma irá aparecer. Para o seleccionarem com outro fato, introduzam o código ao contrário: T, Q, Ba, Ba, Ba, Es, Es, Es.

M Bison
Vão até ao ecrã de selecção de personagens e mantenham L2 pressionado. Depois introduzam: Es, Es, Ba, Ba, Es, Ba, Ba, Q, T. Se o quiserem ver com outras cores, terminem a sequência com Cir, X em vez de Q, T.

STREET FIGHTER ALPHA 2

Evil Ryu
No ecrã de selecção de personagens, destaquem Ryu e carreguem sem largar no Start. Depois sigam para Adon, Akuma, Adon e Ryu, carreguem novamente no Start sem largar e primam um botão qualquer.

Original Zangief
Vão até Zangief e primam Start sem largar. Mantendo Start pressionado, sigam para Sagat, Sodom, Rose, Birdie, Charlie, Dhalsim, Ryu, Adon, Chun Li, Guy, Ken e regressem a Zangief. Primam o botão de pontapé ou de murro.

Original Dhalsim
Vão até Dhalsim e pressionem Start. Sem largar Start, sigam para Zangief, Sagat, Charlie e voltem a Dhalsim. Primam o botão de pontapé ou de murro.

Super Akuma
Querem jogar na pele de Akuma com o seu fato Super-Turbo?! Então sigam bem estas instruções! Sigam até Akuma, primam Start e vão até Adon, Gen, Sakura, Rose, Sodom, Dan, Guy, Rolento, Sakura, Rose, BirdeE e regressem a Akuma. Segurem Start e primam o botão de pontapé ou de murro.

Lutem na pele de Turbo Akuma
Destaquem Akuma no ecrã de selecção de personagens e primam Select por alguns segundos. Em seguida, introduzam esta sequência com a ajuda do Controlo D (D-Pad): B, D, D, B, E, B, E, B, D, D, D. Se completaram a dica, o cursor vai começar e acabar em Akuma. Agora carreguem novamente Select e primam outro botão para seleccionar.

Super Chun Li
Para acederem ao fato Super Turbo Chunner, destaquem Chun-Li, carreguem em Start sem largar e depois primam qualquer botão de ataque.

Super Akuma em modo Versus
Para acederem ao Super Akuma em modo Versus, destaquem Akuma, carreguem em Start sem largar e em qualquer botão de ataque.

White Dhalsim e Vega
Seleccionem Training Mode e escolham Dhalsim ou Vega. Dêem início ao jogo e façam uso do movimento de teletransporte. Assim que o lutador desaparecer, primam Start, sigam até ao menu e destaquem Normal Mode. Quando reiniciarem o jogo, o vosso lutador vai aparecer vestido de branco.

Old-Style Chun-Li
Pressionem Select durante cinco segundos, antes de seleccionarem Chun-Li.

Combatam Turbo Akuma
Para se encontrarem com Turbo Akuma no modo Arcade, combatam normalmente ao longo do jogo em qualquer nível de dificuldade e tentem terminar pelo menos oito Super Combos antes de atingirem o combate final com o vosso chefe (boss). Agora em vez de continuarem o combate, vai aparecer-vos a mensagem Here comes a new challenge e Turbo Akuma saltará para dentro desse nível.

Super Combos
(também funcionam no Street Fighter Alpha)

Di – Direita
Es – Esquerda
DBD – Diagonal para baixo à direita
DBE – Diagonal para baixo à esquerda
DCD – Diagonal para cima à direita
DCE – Diagonal para cima à esquerda

Ken
Super Dragon Punch – Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Vaccum Dragon Punch - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +K

Ryu
Super Fireball – Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Vaccum Hurricane Kick – Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+K

Sagat
Tiger Cannon - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Tiger Raid - Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+K

Sakura
Super Fireball - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Rising Dragon Wave - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +K
Kick Devastation - Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+K

Sodom
Super Jitte Juice - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Super Power Bomb- Façam uma rotação de 720°+P

Zangief
Final Atomic Buster - Façam uma rotação de 720°+P
Aerial Russian Slam - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P

Charlie
Sonic Break- Charge, Es, Di, Es, Di+P
Somersault Justice – Charge, DBE, DBD, DBE, C+K
Crossfire Blitz – Charge, Es, Di, Es, Di+K

Chun-Li
Super Fireball - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Thousand Burst Kick - Charge, Es, Di, Es, Di+K
Rising Heaven Kick - Charge, DBE, DBD, DBE, C+K

Dan
Super Fireball - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Super Dragon Punch - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +K
Desperation Combo – Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+K
Super Taunt - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +Select

Dhalsim
Yoga Inferno - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Yoga Strike - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +K

Gen
Terror Shadow - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Death Curse – Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+P
Snake bite - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P
Mad Tooth - Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+K

Guy
Bushin Thunder Kick - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +K
Bushin Air Punch - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +P

M Bison
Knee Press Nightmare - Charge, Es, Di, Es, Di+K
Psycho Crusher - Charge, Es, Di, Es, Di+P

Rolento
Mine Sweeper - Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+P
No Mercy - Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di +K

Rose
Aura Soul Spark - Ba, DBE, Es, Ba, DBE, Es+P
Aura Soul Throw - Ba, DBE, Es, Ba, DBD, Di+P
Soul Illusion - Ba, DBE, Es, Ba, DBD, Di+K

Birdie
Super Head-Butt Rush - Charge, Es, Di, Es, Di+P
Super chain Slam - Ba, DBE, Es, Ba, DBD, Di+K ou P

Adon
Jaguar Assault - Ba, DBE, Es, Ba, DBD, Di+P
Jaguar Revolver - Ba, DBE, Es, Ba, DBD, Di+K

Akuma
Super Fire Ball – Di, DBD, Ba, DBE, Es, Di, DBD, Ba, DBE, Es+P
Super Dragon Punch – Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di+P
Super Air Fireball – C, Ba, DBD, Di, Ba, DBD, Di+P
Instant hell Murder – Jab, Jab, Di, Short+Fierce

STREET FIGHTER COLLECTION

Evil Ryu
Seleccionem o modo Arcade e escolham Ryu normalmente. Depois, basta carregarem 3 vezes em Start para acederem a esta personagem secreta.

Akuma no Super Street Fighter
Seleccionem o modo Versus e primam L1+L2+R1+R2 depois de terem destacado Ryu.

STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

Nível de bónus
Para acederem a um nível de bónus no modo Practice, coloquem-se no modo indicado, primam Start e depois a seguinte sequência: C, C, D, C, D, C. Se forem bem sucedidos, aparecerá uma inscrição no fundo do ecrã.

Personagens ocultos
Vão até ao modo Expert e completem todas as missões. Por cada missão cumprida vão ser-vos atribuídos pontos. Será essa pontuação que vos dará acesso aos personagens ocultos.

Personagem	*Pontos necessários*
Evil Ryu	100
Evil Hokuto	200
Cycloid Gamma	300
New Veja (M Bison)	400
New Garuda	800
New Gouki (Akuma)	1000

Para seleccionarem os novos Veja, Gouki ou Garuda vão até ao personagem escolhido e carreguem sem largar em Start (no modo Arcade, o instrumento verde vai desaparecer e nos restantes a caixa de selecção passará de branco para amarelo) e depois primam qualquer botão.
Quando conseguirem aceder aos sete personagens, aparecerá um barril que vos seguirá ao longo das missões. Quando cumprirem 220, aparecerá o menu Options Plus. A princípio, só terão acesso a uma opção, mas mais serão reveladas se terminarem o jogo de muitas e muitas formas.

Lutem contra o Gouki do CPU (Akuma)
Para esta dica é indispensável que o menu Options Plus esteja acessível. Liguem a opção Enemy para Plus. Agora já poderão defrontar o Akuma e Garuda, mas não Dhalsim ou Sakura.
Seleccionem um jogo Arcade (independentemente da dificuldade ou do cenário) e façam tudo para não perderem nem um único round durante oito missões. Na décima, Gouki aparecerá e *libertará* Vega com o seu Super Combo Blink Hell Murder. Agora já podem combater Gouki e continuar a fazê-lo mesmo que percam ou escolherem outro personagem.
Ao contrário das anteriores versões do jogo, é possível agora continuar a alcançar Gouki com Gouki ou Gouki do CPU. E ainda acabar o jogo de qualquer maneira pretendida, independentemente de ser um normal, super ou time out.
Quando Akuma deixar de ser tão poderoso, as seguintes opções ficarão disponíveis no menu Options Plus, mas só poderão ser usadas no modo Training.

Companheiro de treinos
Fixo ou móvel (dois jogadores contra vocês). Só funciona com o comando multijogador ligado à porta 2.

Super Combo Gauge
Três (normal) ou infinitos (gauge nunca muda)
Super Cancel Limit

Ligado (normal) ou desligado (cancela super combos similares)

Luta contra o Gouki Bug do CPU
Sigam os passos descritos acima e quando chegar o momento de defrontarem Gouki, juntem-se à partida do lado do segundo jogador. Agora, como segundo jogador, derrotem o primeiro. Antes de começar o combate entre os dois jogadores e o CPU (Computador), continuem, escolham um personagem e vençam o segundo jogador. Quando o combate finalmente começar, já estará de volta à Battle 1. A primeira batalha terá lugar na Tailândia e as outras dez seguintes em muitos outros locais.

Lutem contra o Garuda do CPU
Consigam, com qualquer personagem, dois finais perfeitos e mais super quatro, antes da décima batalha. Mas antes de mais, terminem um super combo de nível 3. Se o vosso personagem dispuser de um super combo de nível 3 (Gouki, Evil Ryu e Zangief), podem usar mesmo esses.
Agora, cada um dos personagens seguintes terá de executar um dos seguintes combos, pelo menos uma vez:

Allen Snider e Darun Mister – Combo de 6 golpes
Blair Dame, Cracker Jack, Ken, Pullum Purna, Ryu e Zangief – Combo de 7 golpes
Guile, Hokuto, Kairi e Skullomania – Combo de 8 golpes
Gouki e Gouki do CPU – Combo de 9 golpes
Doctrine Dark – Combo de 11 golpes
Chun-Li – Combo de 12 golpes
Garuda, Garuda do CPU, Vega, Vega do CPU, Evil Ryu e Evil Hokuto – Combo de mais de 13 golpes

Jogo Secreto
Destaquem a opção Practice no ecrã de selecção de modo e primam Start. Em seguida primam C, C, D, C, D, C, Start. Aparecerá uma mensagem a indicar que a dica entrou. Seleccionem a opção Bonus no modo Practice e aproveitem para jogar um jogo secreto de Street Fighter 2.

Round de equipas controlado pelo CPU
Seleccionem o modo Team Battle. Carreguem sem largar em L2+Select no ecrã Vs Loading até o jogo começar.

Nota: É possível que o código só possa ser introduzido uma vez por cada batalha.

Esconder os lutadores
Se não quiserem que o jogador adversário veja os personagens que seleccionaram, carreguem sem largar em L2 e façam a vossa escolha. Quando largarem o botão, os vossos personagens serão substituídos por pontos de interrogação.

As contas de Gouki (Akuma)
Arrumem Gouki com um super combo e verão o seu colar partir-se e as contas a saltarem.

Visionar o número de golpes em modo Survival
Primam Select no ecrã de Survival Resul.

STREET FIGHTER: THE MOVIE

Akuma
Destaquem Guile e primam C, R1, Ba, L2, Di, L1, Es, R2. Se o código entrar, a cara de Guile vai transformar-se numa mancha e Akuma ficará seleccionável.

STREET RACER

Opções secretas
Para acederem a um menu de opções oculto, introduzam a password 'Dougal'. Agora já poderão ligar e desligar as armas, retirar os outros carros do jogo e muito mais.

STRIKER '96

Equipas especiais
Agora podem jogar com equipas da Warner e da Rage, e ainda com vários personagens de toda a saga de Star Trek. Tudo o que terão de fazer será ganhar o campeonato do Mundo. Assim terão acesso a um torneio com todas estas equipas de estoiro!

SUPER BUSTER BROS COLLECTION

Selecção de níveis
Mantenham Ba e seleccionem o modo tour.

Modo Expert
Primam X nos dois controlos, enquanto seleccionam o modo tour.

SUPER PUZZLE FIGHTER II

Personagens ocultos
Todos estes personagens podem ser encontrados no ecrã de selecção de personagens e estão seleccionáveis em todos os modos, à excepção do Supper Puzzle.

Akuma
Jogador 1 – Seleccionem Morrigan, mantenham Select e primam:
Ba, Ba, Ba, Es, Es, Es, Cir.
Jogador 2 - Seleccionem Morrigan, mantenham Select e primam:
Ba, Ba, Ba, Di, Di, Di, Cir.

Devilot
Jogador 1 – Seleccionem Morrigan, mantenham Select e primam:
Es, Es, Es, Ba, Ba, Ba. Quando o temporizador atingir 10 segs, primam Cir.
Jogador 2 - Seleccionem Felicia, mantenham Select e primam:
Es, Es, Es, Ba, Ba, Ba. Quando o temporizador atingir 10 segs, primam Cir.

Dan
Jogador 1 – Seleccionem Morrigan, mantenham Select e primam:
Es, Es, Es, Ba, Ba, Ba, Cir.
Jogador 2 - Seleccionem Felicia, mantenham Select e primam:
Es, Es, Es, Ba, Ba, Ba, Cir.

SYNDICATE WARS

Energia infinita
Depois de terem analisado os chromotaps e clone shields, comprem um de cada aos vossos agentes, certificando-se que eles estão perto um do outro, na vossa barra de selecção de armas. Comecem a missão e seleccionem os vossos clone shields, e depois os vossos chromotaps. Agora já deverão ter energia infinita para os clone shields, desde que mantenham os chromotaps seleccionados. Se mudarem de armas, não se esqueçam de repetir a dica.

TEKKEN

Sub-Bosses
Ao terminarem o jogo com um dos oito personagens, terão a oportunidade de jogar na pele do sub-boss respectivo.

Heihachi Mishima
Para jogarem com este boss, terão de completar o jogo em menos de 5 minutos e 30 segundos.

Devil Kazuya
Para jogarem com este boss em modo Arcade, terão de terminar o Galaga com uma classificação 'Perfect'. Para conseguirem essa proeza, não podem falhar uma única nave ao longo dos 8 níveis.

TEKKEN 2

Perspectiva na primeira pessoa
1 – Obtenham todas as personagens ocultas e sigam até ao ecrã de selecção de personagens.
2 – Mantenham L1 e L2 e seleccionem normalmente o personagem.
3 – Ele vai aparecer em wire-frame e quando o jogo começar, a perspectiva mudará para a primeira pessoa.

Escolha das poses vitoriosas
Depois de vencerem uma luta, primam e mantenham Q ou X (durante o replay) para obterem a primeira pose; ou Cir/T para a segunda.

Mais poses
Seis lutadores têm uma terceira pose vitoriosa. São eles Law, Paul, Michell, Jack 2, P Jack, Kunimitsu e Kuma. Para a observarem, basta manterem pressionados ambos os botões de pontapé desde o momento da vitória na luta até ao final.

Bolhas duras
1 – Joguem no modo pratice.
2 – Deixem o vosso personagem sozinho durante algum tempo.
4 – Agora verão bolhas duras aparecer por cima da sua cabeça.

Kazuya púrpura
1 – Obtenham todas as personagens ocultas.
2 – Comecem um novo jogo e seleccionem Kazuya.
3 – Durante a selecção, mantenham Start.
4 – Ele agora irá lutar no seu fato púrpura.

TETRIS PLUS

Selecção de nível
1 – Escolham Puzzle Mode e seleccionem Password.
2 – Assim que o ecrã de passwords aparecer, primam B, B, D, C, C, D, C, C, C, D.
3 – Repitam o passo anterior.
4 – Primam X.
5 – Logo que o jogo começar o selector de nível ficará disponível.

THEME HOSPITAL

Pass. de nível
2 – X, Cir, Q, T, T, Cir, Q, X
3 – Cir, Cir, T, Q, X, T, Cir, T
4 – Q, T, Cir, Q, X, X, T, Cir
5 – Cir, T, Q, Cir, X, T, Cir, Q
6 – Q, T, Q, Cir, X, Q, X, Cir
7 – Q, T, T, Cir, X, Q, T, Cir
8 – X, T, Q, Cir, T, Cir, Q, X
9 – T, Q, X, T, Cir, X, T, Q
10 – Cir, Q, X, T, Q, X, Cir, Q
11 – T, Cir, Q, Cir, T, Q, Cir, X
12 – Cir, Q, X, X, Q, Cir, Q, T

THUNDERHAWK 2

No ecrã de passwords digitem INVALIDPASSWORD (sem espaço) e ganharão os créditos correspondentes a quatro missões completas e várias medalhas. Os cenários também ficarão mais difíceis. Fiquem agora com todos os códigos:

Research Facil – 9WJHBLCN00
Gromas Mines – 8XKGBKDPZ1
Detention Centre – 7YBKBJFL22
Ramsees Hed – Y7CAL7Q193
Robotics Facil – X8D3L6R2C4
Nar Shaddaa – W9F635SZB5
Jabba's Ship – V!Q534T0F6
Imperial City – NVHL4LFQ1R
Fuel Station – MYGM!KBR2S
The Executor – LXFN4JCSZT
The Arc Hammer – 205F6HJT0V

Selecção de níveis

América do Sul 1: Arms Running
1 – PVH7CVEVEBDU44I
2 – DRHVSV93EFDQ5LQ
3 – 3BH3SV6QEJD24UA

América do Sul 2: Stealth Down
1 – 63G1SU4AAVTE5DQ
2 – SFGTSU96AVTA4RI
3 – U7GTSU96AVTM5M2

América Central: Recapture Town
1 – BFGPS1JUI7QE51Q
2 – DRGPS1MQI7QA4L2
3 – SFGPS1IMJBQMS61

Médio Oriente: Recapture Territory
1 – 4VHVS7TEQNDE49Q
2 – 77HBS6N6QNDA51A
3 – 23G1S69QQRDM4H2

Médio Oriente: Oil Dispute
1 – BFF9S1FU7HUE49Q
2 – CJF1S1667LUA5DI
3 – FF0S16P7PUM47A
4 – HRF0512L7TUISIQ

South China Sea
1 – URGPS1IA3BUE5QA
2 – M3F9S1LQ3FUA4NA
3 – ONF9S1FU3FUM4JÁ

Panamá
1 – 93G5SD9UNGGEE4AO
2 – VVG5SHUENGGA4SQ
3 – JNGH4CPUNKGM5TI

Europa de Leste
1 – L3GG4406VOEE5R1
2 – F7GK5S2QV0EA41A
3 – 27GK50UMV4EM58Q

Password para aceder à sequência final do jogo
1N0K20T5326M4MA

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Para acederem ao menu de dicas, basta introduzirem os códigos seguintes no menu de selecção de nomes. Ouvirão, em seguida o comentador dizer "Cheat mode enabled".

Acesso a todas as pistas – JHAMMO
Acesso a todos os veículos – CMGARAGE
Impedir colisões – CMNOHITS
Speed Boost – XBOOSTME
Condutores loucos – CMMAYHEM
Baixa Gravidade – CMLOGRAV
Modo Karting – CMCHUN
Chuva que sobe – CMRAINUP
Mãos maiores – CMHANDY

Chuva a potes – CMCATDOG
Vista invertida – CMUPSIDE
Acompanhamento de câmara – CMFOLLOW
Vista de helicóptero – CMCOPTER
Vista aérea – CMMICRO
Pano de fundo em banda desenhada CMTOON
Céu com relâmpagos – CMDISCO
Céu estrelado – CMSTARS

TOMB RAIDER

Selecção de níveis
Durante o jogo, primam Select para aceder ao ecrã de Inventário. Primam L2, R2, T, L1, L1, Cir, R2, L2. Este código assume que os botões foram deixados na sua configuração por defeito. Se forem bem sucedidos, vão ouvir Lara dar um valente grito!

Acesso a todas as armas
Acedam ao ecrã de Inventário e primam L1, T, R2, L2, L2, R2, Cir, L1

99 vidas
Carreguem em D, Cir, Q, Cir e soltem os botões na mesma ordem. O indicador de vidas no canto superior esquerdo deverá mostrar 99.

Mais armas e munições
Para acederem a armas e munições ilimitadas, mas também mais inimigos.
Ganhem o jogo e carreguem um qualquer nível guardado.
Comecem o jogo como de costume, mas carreguem sem largar o botão de andar. Depois primam Passo à esquerda, passo à direita, passo à esquerda, passo atrás, passo à frente. Em seguida dêem três voltas à Lara (em qualquer direcção), saltem para trás e sem perder tempo (ainda no ar) carreguem em Roll. Vão ouvir um click que vos indicará que já dispõem de todas as armas.

Flares ilimitados
Se estiverem sem flares, primam T para sacarem das vossas armas, e depois L2 para tirar 1 flare.

Explodindo com a Lara
Para verem a Lara explodir em mil pedacinhos, segurem R2, passo lateral à esquerda, direita, de novo à esquerda, dêem um passo em frente, outro atrás, virem a Lara três vezes (em qualquer direcção) e saltem para trás. Boom!!

TOMB RAIDER II

Selecção de níveis
Comecem o jogo normalmente, mas primam todos os botões do comando à excepção de Start e Select. Vão até ao passaport e carreguem o jogo. Agora que já têm acesso ao passaporte todos os níveis, não se escrevam de gravar a dica, senão terão de fazer tudo outra vez.

Acesso às armas todas
Comecem o jogo como de costume, mas carreguem sem largar o botão de andar. Depois primam passo à esquerda, passo à direita, passo à esquerda. Versão 2 - Segurem R2, dêem um passo lateral à esquerda (E), outro à direita (D), mais um à esquerda (E), ainda outro para trás (B) e mais um para a frente (C). Soltem R2, girem pelo menos três vezes (E, D) e dêem um salto para a frente a rodopiar (C+ Q e primam imediatamente Cir)

Saltar de nível
Sigam todos os passos anteriores, mas em vez de saltarem para trás, antes de carregarem em Roll, saltem para a frente.
Vão até à casa de Lara e entrem no labirinto. Depois continuem ao longo de um caminho com duas entradas. Escolham a primeira ou a segunda (consoante a direcção em que vão) e desçam até uma escura passagem secreta. Quando saírem vão dar de caras com uma pequena clareira com algumas luzes e um interruptor. E agora é que a coisa se complica! Têm de voltar atrás e chegar à porta antes que ela se feche. Corram ao longo do labirinto e entrem na casa de Lara. Ao entrarem, devem ver a porta aberta que irá levar-vos até uma sala a explorar.

TOMMI MAKINEN RALLY

Introduzam os seguintes códigos para obterem os efeitos respectivos. Uma nova opção de batotas ficará disponível, permitindo activar e desactivar os truques.

Montes de dinheiro – * MONEY* (* significa espaço)
Conduzir um autocarro – STRANGE
Efeito de espelho nas pistas – MIRROR
Conduzir um Peugeot – PEUGEOT
Vibração Dual Shock permanente – THRILLS

TOP GUN

Novos códigos de nível

Miramar
1 – 82813
2 – 81723 ou 99764
3 – 20582 ou 20873 ou 47924
4 – 79613 ou 81835 ou 82372
5 – 79523 ou 81772 ou 82282
6 – 07631 ou 20213 ou 22172 ou 40773 ou 81454

Cuba
1 – 20123 ou 22082
2 – 15940 ou 20423 ou 20624 ou 57131 ou 81664 ou 82732
3 – 38332
4 – 32880 ou 82072 ou 82123
5 – 55272 ou 89332
6 – 20906 ou 79442
7 – 21854

Coreia
1 – 44673 ou 82432
2 – 27914 ou 79754 ou 81424
3 – 79103 ou 79344 ou 82852
4 – 20693
5 – 76252
6 – 21701
7 – 81712 ou 82222
8 – 06604 ou 79944
9 – 20162
10 – 21170

Líbia
2 – 21551 ou 79535
3 – 20804 ou 81844
4 – 76734 ou 79451
5 – 38902
6 – 20411 ou 21860 ou 21911 ou 51493
7 – 81484 45726 ou 76760 ou 79885 ou 82285

THE CROW: CITY OF ANGELS

Códigos de nível
No menu principal, destaquem a opção Continue e introduzam as seguintes pass:

Pier – T, X, T, T, Cir, Q, X, Cir
Boat – X, X, X, X, T, Q, X, Cir
Tomb – T, Cir, T, Cir, Q, T, T, Cir, X, Cir
Grave – X, T, X, T, Q, X, X, T, Q, Cir
Church – T, T, T, T, Cir, Q, T, Q, Q, Cir
Day O' Dead – X, T, X, T, Q, Cir, Cir, X, Q, Cir
Club – T, Cir, T, Cir, Cir, T, X, Cir, Q, Cir
Tower – X, X, Cir, X, Q, Q, X, T, Cir
Borderland – T, X, X, X, Cir, Q, T, Q
Finale – X, X, X, Cir, Q, Q, X, X, T, Cir

THE HIVE

Pass.
Seleccionem Load Game no menu principal e quando o computador vos disser que não consegue encontrar nenhum ficheiro, introduzam as pass:

2 – IV73
3 – AMQ3
4 – NGH3
5 – ZN03
1 – WVQ3
2 – HC13
3 – 1EZ3
4 – UVM3
5 – TZ93
6 – U6Q3
7 – 2QJ3
8 – KLS3
9 – 2XS3
10 – 81H3
11 – 8HU3
12 – J5V3
13 – VIH3

THE INCREDIBLE HULK

Pass. de nível

Castle
Easy – 70000F630A
Medium – 60080FFB85
Hard – 80100F8401

Ice
E – A0000A352F
M – 90080ACDAA
H – B0100A5626

UFO's
E – C000010759
M – B008019FD4
H – D010012850

Maestro
E – 300006D8DB
M – F01005616D
H – 101005F9E8

THE LOST WORLD

Todos estes códigos deverão ser inseridos no ecrã de passwords.

Hunter
Q, Q, T, Cir, X, Cir, T, Cir, Q, Q, X, T

Velociraptor
Q, Q, T, Cir, Q, Cir, T, Cir, X, Q, X, T

T- Rex
T, T, Q, Q, Q, Q, Cir, X, X, T, T, Q

Sarah
X, X, Cir, Cir, Cir, Cir, T, T, Cir, X, Q, Cir

Selecção de nível
Introduzam a seguinte password. três vezes (as duas

primeiras serão consideradas inválidas): Q, X, Cir, T, T, X, Q, Cir, T, Cir, X, Q
Vão ouvir um sino a confirmar o sucesso da tarefa. Agora usem Es e Di para trocarem de personagem. Podem também ver os filmes.

VIGILANTE 8

Seleccionem a opção Game Status do menu. Escolham um qualquer personagem e introduzam WMNNWL-HTSCUCLH como a vossa password no ecrã de passwords.

Big Wheels (Rodas grandes)
MONSTER_WHEELS

Homing Missile Power-Up
DEADLY_MISSILE

Baixa Gravidade
REDUCE_GRAVITY

Eliminar todos os Inimigos (No Enemies)
GO_SIGHTSEEING

Invencibilidade
I_WILL_NOT_DBE

Ver as imagens em Full Motion Video
SEE_ALL_MOVIES

Seleccionar o mesmo veículo (Modo Multijogador)
SAME_CHARACTER

Modo para especialistas (Expert Mode)
HARDEST_OF_ALL

Passwords de personagens

Slick Clyde
2 – SZFCITTWWXDCBT
3 – OSRAOQDBVLFUI
Boss – GYGOZHKDNFOQJ
Sequência final – PWCALEXIDNPBCV

Chassey Blue
2 – FKHGJPZCYPXNLV
3 – DPKYEFNQSTGDRN
Boss – VERRDKJTLUMWUS
Sequência final – KXEIEZJJWIMIEC

Foras-da-Lei
2 – HUHARBTHNXWRLU
3 – MLIQIOKEKHKCGC
Boss. SFTIQYJYORCEVQ
Sequência final. LLYQVMZUWACOW

Beezwax
2 – DTQAGYFKJQBQSW
3 – YYYYLCKBMMQSXM
Boss – QZSXLFPKDVRQNG

John Torque
2 – REKZZHNXHFLKHK
3 – WSXJMSAEQFAFEF
Boss – CYPOPKZVKCQHOS
Sequência final – TBEFBEEQPVOUKQ

Sheila
2 – YICXNYWRWIQTXM
3 – BTVEKZJDWYCI
Boss – SHSGUKUXORCEVQ
Sequência final – UCSUPSPKGRRYWD

Loki
2 – ZIEKVHZCDOHXBC
3 – DRHRZDQHJBQSW
Boss – SHSGUKUXORCEVQ
Sequência final – VEFJSONWJEMSTM

VR POWERBOAT

Corrida com barcos simples
PLA

Corrida em Championship Edition
CUP

Corrida com proas grandes
DEFORM

Barcos grandes
LARGE

Barcos pequenos
COMPACT

Barcos compridos
LONGONE

Velocidade extra
SPEEEED

Turbo
ZOOOOOM

Turbos recolhidos automaticamente
HELP.ME

Catamarans Minnow-Class
MN

Catamarans Pike-Class
IKE

Catamarans Barracuda-Class
CUD

Nível Slalom
LR

Nível Mina
U.G

WORLD LEAGUE SOCCER '98

Jogadores com nomes verdadeiros
Experimentem este truque e dêem a cada jogador o seu verdadeiro nome na vida real. Basta irem até ao ecrã de selecção de jogadores e seleccionarem uma qualquer equipa inglesa. Depois escolham um jogador dessa equipa e mudem-lhes o nome para TEAMTWO. Irá então aparecer uma nova opção chamada Defaults 2. Seleccionem-na e mudem assim os nomes de todos os jogadores.

Só funciona com equipas inglesas.
O comentador pronunciará os verdadeiros nomes durante o jogo.

WORMS

Ovelhas e Bombas Banana
No ecrã de selecção de armas, primam em Q+X entre oito a dez vezes. É o suficiente para terem acesso às grandes bombas Banana e às ovelhas explosivas.

Ovelhas explosivas
Vão até ao ecrã de opções do jogo e entrem no de escolha de armas. Afastem o cursor do símbolo Exit (de saída) e primam X, Q, Q, X, Q, Q, X Q, Q. Umas deliciosas costeletas chamuscadas esperam por vocês!

Aceder a todas as armas
Coloquem-se em pausa e primam X, Q, Q, X, Q, Q, X, Q, Q

Vida
T, X, X, Cir, X, T, Q, Q

Munições Ilimitadas
X, Q, T, T, X, Cir, T, X

Invencibilidade
Cir, Cir, Q, Cir, T, X, X, Cir

Armas
Q, T, Q, Q, Cir, Q, Cir, T

SEGA SATURN

TRUQUES E DICAS

Ba = BAIXO
Ci = CIMA
Di = DIREITA
Es = ESQUERDA

ALIEN TRILOGY

Introduzam estes códigos no ecrã de passwords:
F1SH1NGF0RGVNS – Todas as armas
F1LLMYP0CKK1TS – Munições infinitas
FLYT0 – Selecção de nível. Acrescentem à password o número do nível que pretendem. Por exemplo, se for o 10, introduzam FLYT0010.

ANDRETTI RACING

Carros extra
Para acederem a seis carros de corrida extra, introduzam o vosso nome no modo Begin Career e de seguida GO BRUINS!

Acesso a sete vagões de gado
Para acederem a sete vagões de gado, introduzam GO BEARS

Acesso ao menu oculto
Pausem o jogo e coloquem-se sobre Race Statistics. Carreguem de seguida e sem largar em R, C e A ou em R, L e A.

ATHLETE KINGS

Rolar os 100 metros
Na corrida de 100 metros, quando ouvirem a frase Course Number, pressionem Ci, Es, Ba, Di, Y, Ci, Es, Ba, Di e X. Agora em vez de correrem, vão rolar ao longo da pista.

Jogador extra

Para acederem a um jogador extra, têm de conseguir no modo Arcade uma pontuação igual ou superior a 8000. Em seguida, vão até ao menu principal e primam sem largar Ba, X. Podem fazê-lo em qualquer modo e aceder assim a mais um atleta.

Ângulo diferente para o salto em altura
Depois de escolherem a altura a que pretendem saltar, pressionem Es ou Di antes de começarem a correr. A câmara irá então mudar o ângulo para mostrar o salto.

BAKU BAKU ANIMAL

Modo League (Liga)
Vão até ao ecrã de título e primam B, A, C, Ci, B, A, C, Ci

e depois Start. Agora que já acederam a este modo, boa sorte com o texto em japonês!

BLACK DAWN

Selecção de níveis

No ecrã em que piscar Press Start, carreguem sem largar C+B+A+Ci. Ouvirão em seguida a mensagem Blackhole Engaged. A dica entrou. Agora, durante o jogo, pressionem e segurem A+C+Ci+L para passarem ao nível seguinte.

BUG

Continues extras

Para acederem a continues extra têm primeiro de completar o Insectia e assim obterem três. Quando esgotarem os continues obtidos, regressem ao ecrã Press Start e primam Di+Start e depois a mesma sequência mas no menu principal. Agora já podem jogar, jogar, jogar...

Jogar níveis anteriores

Para recomeçarem a jogar a partir de um nível onde já estiveram, segurem Ci+Start. Aparecerá então uma lista de todos os níveis já jogados, é só optar entre aquele que pretenderem.

BUG 2

Estes códigos devem ser introduzidos em pausa.

Modo Debug

Para acederem a um modo Debug, primam L, A, Z, Y, Es, Di, A, Ba, Di, L

Voar

Para conseguirem voar, primam L, A, Di, L, Es, Ba, Ba,

Invencibilidade

Tornem-se invencíveis, premindo R, Di, A, L, Di, A, Ba, Y

BURNING RANGERS

Locais onde, regra geral estão as vítimas a ser salvas

Round 1: Fallen Memory

Secção 1

1 – Em frente da primeira porta em que entrarem
2 – No nível superior da sala explosiva
3 – Depois de abrirem a porta
4 – No caso de serem atacados por uma bola de fogo, encontrarão as vítimas por cima de vocês.
5 – Algures ao longo do perímetro do reactor.
6 – Numa das salas, no nível inferior do reactor.
7 – Noutra sala, também no nível inferior do reactor.
8 – Numa sala, no nível médio do reactor.
9 – No chão da sala seguinte.
10 – No chão da sala em frente dessa.
11 – Atravessem a porta da sala de explosões (a que tem o interruptor) e virem à esquerda. Deixem-se cair no buraco.
12 – Sigam ao longo do túnel e entrem em qualquer uma das salas. É até possível que o local tenha sofrido algumas transformações e tenham uma bola de fogo à vossa espera.

Secção 2

1 – Saiam da sala onde estiverem e vão até ao nível superior. Sigam ao longo do corredor. Quando o Chris disser turn left (vira à esquerda), entrem na sala mais próxima.
2 – Continuem ao longo do túnel até o Chris dizer "You're going the wrong way" (estás a ir na direcção errada) e entrem na última porta no final do túnel.
3 – Sigam o caminho correcto e verão dois atalhos (um à esquerda e outro em frente). Vão em frente e saltem por cima do buraco com o tubo grande.
4 – Entrem na sala à esquerda da terceira vítima.
5 – Entrem na sala à direita da terceira vítima.
6 – Sigam até à direita da terceira vítima e passem pela sala. Há um caminho à direita. Deixem-se cair no buraco.
7 – Saltem para fora do buraco. Há outra sala por perto.
8 – Voltem ao buraco com o cano grande (terceira vítima) e deixem-se cair.
Sigam,virem à esquerda e entrem na sala.
9 – Virem-se e sigam ao longo do túnel. Virem à direita e entrem na sala.
10 – Regressem ao nível superior e virem à direita. Sigam até uma intersecção com uma sala. Entrem na sala, deixem-se cair, entrem na outra sala e na intersecção, virem à direita.
11/12 – Na intersecção sigam em frente se vos deixarem entrar na sala. Entrem noutra sala, e ainda noutra. Devem estar aqui mais duas vítimas.
13 – Façam todo o caminho para trás e saltem para trás até ao andar de cima. Passem o reactor e entrem na sala à esquerda. Deve haver mais uma vítima aqui.

Boss: mantenham-se a correr para a direita e para a esquerda, enquanto disparam raios laser. Vão ter atingi-lo quando ele estiver quase à vossa frente. Não parem de correr e tentem fazê-lo em oval. Este método requer algum treino. O relógio do Boss arranca assim que entrarem na sala, por isso dêem um duplo-salto até à plataforma superior direita. Só assim conseguirão dar cabo dele mais depressa.

Round 2: Silent Blue

Secção 1

1 – À vossa esquerda, é capaz de haver uma parede no caminho.
2 – Depois de carregarem no interruptor, continuem em frente.
3 – Há três salas, a primeira delas à direita.
4 – A segunda sala.
5 – Quando carregarem no interruptor perto do elevador, vão para trás até ao tanque do golfinho. Há uma sala por perto que acabou de ser aberta.

Secção 2

1 – Sigam ao longo do caminho e continuem sempre em frente (é capaz de estar fechada). O mapa original indica que há água por perto, assim como uma sala à direita.
2 – Sigam a direcção correcta e entrem na sala.
3 – Na sala grande com as estátuas da baleia e do golfinho, vão até ao piso superior. Há aí uma porta que vos levará até outra sala com um tanque de água. Saltem para a esquerda.
4 – Verifiquem o perímetro de todo o nível superior.
5 – No nível inferior vão encontrar um corredor e o Chris vai dizer "There's not where the a director's office is" (não é aqui que está o gabinete do director). Mas não se preocupem, porque é aqui que encontrarão provavelmente mais uma vítima.
6 – Depois de salvarem o director e carregarem no interruptor, sigam e entrem na sala mais próxima.
7 – A sala que se abre quando carregarem no interruptor na sala de controlos/monitor room.
8 – Vão até ao ventilador e sigam até ao nível superior.
9 – Saiam do ventilador e sigam ao longo do caminho.
10 – É a primeira sala que encontrarem.

Secção 3

1 – Vão até ao nível superior.
2/3 – Isto é muito importante! Depois de verem Shou ou Tillis, vão encontrar duas portas. Vão até à que está em frente e depois à que está à esquerda. Salvem a vítima. Continuem até encontrarem uma conduta de ar. Entrem nela e salvem a próxima vítima.
4 – Depois de nadarem com o golfinho, entrem na sala à esquerda e deixem-se cair.
5 – Na área grande com as chamas verdes, sigam para a esquerda e carreguem no interruptor. Há uma sala no canto da área aquática acabada de ser aberta
6 – Vão novamente até ao nível superior.

Boss: Tudo o que têm de fazer é apontar e disparar. Se ele estiver demasiado perto, saltem para trás porque não vão conseguir disparar a curta distância. É claro que vão ter de fazê-lo de plataforma em plataforma. Nada fácil!

Round 3: Gravity Zero (Gravidade Zero)

Secção 1

Aqui não há vítimas.

Secção 2

1/ 2 – Na sala onde estão todos os robots e fogo, saltem até ao nível superior.
3 – No nível superior, façam o percurso todo a saltar e entrem na porta à esquerda.
4 – Vão encontrar uma sala com duas chamas verdes e podem ter a certeza que há aqui uma vítima a ser salva.
5/6/7 – Há uma sala dentro desta sala com quatro interruptores. Usem a vossa identificação para activar um deles. Entrem em todas as salas que encontrarem e continuem sempre para trás de modo a carregarem em mais botões à medida que obtém mais identificações. Um dos interruptores levar-vos-á até à terceira vítima.
8 – Voltem atrás até à terceira vítima, mas desta vez sigam para a direita.

Boss: Saltem e disparem, saltem e disparem. Podem tentar partir todo o lixo, para exporem o cristal, mas é muito difícil e bem pouco compensador. O melhor será mesmo manterem-se à direita e dispararem.

Round 4: Winged Cradle

Boss 1 – Este é o Boss mais fácil do jogo. Mantenham-se num qualquer sítio e não parem de disparar raios laser. Não precisam de saltar, porque as balas dele não vos poderão ferir. Se acharem que estão prestes a cair, avancem um nadinha.

Boss 2 – Fácil, fácil! Basta que se desviem dos lasers. Se eles atingirem duas vezes o mesmo ponto, o mais provável é que comecem a movimentar-se em círculo, por isso não se esqueçam de saltar!

Boss Final – Para o atingirem de verdade, terão de primeiro destruir os seus dois escudos e só depois lhe tratarem da saúde. Quando ele atirar meteoros, dêem um salto, depois um duplo salto e propulsionem-se se necessário. Para o tornado, mantenham-se atrás e disparem para pontos vazios (esquerda, direita, esquerda). Se ele optar pelas paredes em chamas, encontrem um ponto vazio e disparem logo que passe por vocês.

BUST-A-MOVE 2

Introdução alternativa

Para verem uma introdução diferente na abertura do jogo, coloquem o relógio interno da Saturn com qualquer data do mês de Dezembro. Esta introdução alternativa tem música de Natal, mostra personagens de Bubble Bobble e termina com a mensagem Merry Christmas (Feliz Natal).

Mudança de cenário

No ecrã de título, pressionem X, Es, Di e X. Quando aparecer um pequeno indivíduo no canto inferior direito, podem começar a jogar em cenário Bubble Bobble.

Escolha de personagens
Galgo – A, B, X, Z
Kajaku – A, C, Y, Z
Monsuta – B, C, X, Y
Urun – A, B, X, L
Garanyo – A, C, Z, L
Brigan – A, X, Z, L
Dorabô – B, C, Y, L
Baburunrobo – B, X, Y, L
Pokkii – A, B, Z, R
Pikaru – A, C, Y, R
Chanchan – A, Y, Z, R
Maita – B, C, X, R
Chôkkintâ – B, X, Z, R
Drank – C, X, Y, R
Handle – A, Y, L, R
Pasocom – B, X, L, R
Baburun – A, B, C, L
Illust Baurun – X, Y, Z, R

Para jogarem com todos os personagens, pressionem repetidamente C, Z, L, R depois de terminarem um round.

BUST A MOVE 3

Mundo Novo
Para acederem a mundo novo, vão até ao ecrã de título e primam A, Es, Di e A.

CASPER

Casper a pairar sobre as paredes
Vão até um canto da sala e primam sem largar Es+R. Ao mesmo tempo, primam sem largar C, Ba e Start. O jogo vai entrar em pausa. Agora primam Y, enquanto mantêm pressionados L e R, Start e Ci-Es. Quando aparecer a palavra Enterance, vão até debaixo dela e primam R.

CHRISTMAS NIGHT

Bónus Especiais
Para acederem a bónus que são verdadeiras prendas de Natal, alterem a data da vossa Saturn para uma das seguintes:
12/25/1996
01/01/1997
02/04/1997
04/01/1997

Mudança de cenário
Para mudarem o cenário do vosso jogo, alterem a hora da vossa Saturn para uma das seguintes:

3:00 AM – Eclipse Lunar
6:00 AM – Luzes do Norte
7:00 AM – Sol
9:00 AM – Lua em quarto crescente
12:00 PM – Nuvens, chuva e confettis
3:00 PM – Candy
6:00 PM – Estrelas estranhas
9:00 PM – Estrelas brilhantes
12:00 AM – Corações

CLOCKWORK KNIGHT 2

99 Vidas
Para acederem a noventa e nove vidas, primam a seguinte sequência no ecrã de apresentação: Dir Ci Es Ba Di Ba Di Ci Es Ba Di Ba

Escolha de nível:
Coloquem-se sobre Start no ecrã de apresentação, introduzam e primam:
Di, Ci, Es, Ci, Di, Ci, Ba, Ci, Es, Ci, Es, Ci

Sequência final do jogo
Di, Ci, Es, Ci, Ba, Ci, Di, Es, Ci, Di, Es, Ba

COMMAND AND CONQUER

Todas estas dicas devem ser efectuados durante o jogo, sem recorrer à pausa.

Acesso mais fácil a dinheiro
Di, Es, A, B, C, Z, Y, X, Di, Es

Raid aéreo
A, B, C, Es, Ba, Di, Ci, Es, Ba, Di, Ci, C

Muitos homens e construções
Depois de construírem um hangar, primam:
Y, A, B, B, A, Ba, A, B, B, A, Ba, Ci

Arma Nuclear
A, B, C, Es, Ba, Di, Ci, Es, Ba, Di, Ci, A

Para beneficiar de um ataque satélite
A, B, C, Es, Ba, Di, Ci, Es, Ba, Di, Ci, B

Fábrica química
C, Di, A, Z, Y, B, Ci, B, B, A

Passwords GDI
Nível 2 – WW4M7VVGD
Nível 3 – OYHY8IUTYL
Nível 4 – I7DKOR825
Nível 5 – WW44HWIA3
Nível 6 – WWPFOW8VP
Nível 7 – WWMVVNVXP
Nível 8 – 6JGTNXNL2
Nível 9 – 33SLFSOU2
Nível 10 – H75J2SVTK
Nível 11 – ENXDYDIFP
Nível 12 – 84ZWOTZ27
Nível 13 – WWOHHS3BO

Passwords NOD
Nível 2 – K8SYV8WJK
Nível 3 – 0GKU3ZLOB
Nível 4 – CNZMEVFV1
Nível 5 – K8SYEVZDH
Nível 6 – KQ2786501
Nível 7 – QT9EBG2MB
Nível 8 – KQWQ2EFDG
Nível 9 – UVA3FWGEX
Nível 10 – WW43E37YN
Nível 11 – 0GERC3ANJ
Nível 12 – WWDU3KJNG
Nível 13 – 61A7BI12DW

DAYTONA USA

Correr nas pistas ao contrário
Escolham o modo Saturn e quando estiverem no ecrã de escolha de pistas, pressionem Start sem largar. Em seguida, pressionem C para seleccionarem a pista.

Modo Time Lap
Escolham o modo Saturn e quando estiverem no ecrã de escolha de veículos pressionem em simultâneo Start+C.

Modo Karaoke
Durante a selecção de pistas, pressionem Ci sem largar até o jogo começar (Modo Saturn/Arcade)

Demo Sem Pneus
Durante o jogo, quando forem até à Boxe, esperem que o vosso carro fique sem pneus e pressionem A+B+C+Start. Agora observem a demonstração.

Rodar a estátua de Jeffrey
Escolham a pista "Expert", dirijam-se à estátua e pressionem X. Poderão agora observá-la a rodar!

Conduzir um cavalo
Para poderem trocar o carro por um cavalo ou uma égua terão de completar os três circuitos no modo "Saturn" (nível normal) em primeiro lugar. Agora basta ir até ao ecrã de selecção de veículos e escolher um belo animal.

Escutar as músicas dos diferentes jogos
Terminem um jogo com um tempo que vos permita inscrever as vossas iniciais no "High Score". No espaço destinado ao pseudónimo, coloquem as seguintes iniciais e escutem as músicas de uma montanha de jogos.

Afterburner – A.B
Alex Kid – KOU
Alien Storm – SÃO
Alien Syndrome – JIM
Blockseed – YAM
Bonanza Bros – YOJ ou BNB
Burner – KAG
Columns – YAN
Columns 2 – IGA
Daytona USA – KOS
Dunk Shot – KAO ou DST
Dynamite Duke – H.S
Enduro Racer – E.R ou MAS
Exosnaut – EXN
Flash Point – YUI
Galaxy Force – G.F ou HSB
G-Loc – GLC ou NAG
Golden Axe – GDA
Grand Prix Rider – GRP
Gunstar Heroes – OKA
Hang On – H.O.K.T
Kouchi – KK
Line of Fire – KEN
Moonwalker – UME
Out Run – O.R
Outrunners – ORS
Power Drift – P.D ou ISSO
Quartet– QTT
Rad Mobile – R.M
Space Harrier – S.H
Stadium Cross – S.C
Street Fighter – S.F
Super Hang On – SHO
Super Monaco GP – SMG
Super Thunder Blade – TAK
Tetris – TET
Thunder Blade – T.B ou NAK
Turbo Out Run – TOR ou OSI
Virtua Cop – AKJ ou DEK
Virtua Fighter – V.F
Virtua Fighter 2 – VTF
Virtua Racing – V.R

DAYTONA USA: CCE

Iluminação do circuito
No ecrã onde está escrito "Gentleman, Start Your Engines", primam sem largar os seguintes símbolos para acederem à respectiva iluminação

Manhã – X+Z
Crepúsculo – X
Noite – Y
Iluminação de rua – X+Y
Verão – Z

Modo Mirror
Escolham um circuito e primam em simultâneo X+Y+Z

Jogar sem adversários em link
Escolham um circuito e primam sem largar X e L

Jogar com a melhor viatura

No menu principal, primam X, Y, Z e R sem largar e primam C.

Jogar com UMA
Introduzam o código de acesso à melhor viatura, voltem ao ecrã principal e primam X, Z e L sem largar. Depois primam C.

Jogar com UMA 2
Introduzam o código de acesso a UMA, voltem ao ecrã principal e primam L, R, Y, Z sem largar. Depois primam C.

DESTRUCTION DERBY

Invencibilidade
Acedam ao modo Campeonato e escrevam !DAMAGE!

Circuito Ruined Monastery
Acedam ao modo Campeonato e escrevam REFLECT!

DIE HARD ARCADE

Submarinos suplementares
No menu principal primam X+Y+Z e seleccionem "DeepScan". Mantenham os botões pressionados até ao início do jogo.

Submarinos mais rápidos
No menu principal primam sem largar X+Y+Z+A+B+C e seleccionem "DeepScan".

Créditos Extra
Quando estiverem no arranha-céus, tentem jogar ao DeepScan e atingir o máximo de submarinos possíveis. Por cada submarino que afundarem, ganham um crédito no jogo. Com uma boa pontuação, poderão ganhar o jogo rapidamente e sem grandes dificuldades.

Lutem pela miúda
Se conseguirem acabar o jogo no modo Multijogador, podem agora defrontar o vosso adversário para ver quem fica com a honra de ser o novo guarda-costas da miúda.

Golpes
Frankensteiner – Salto, Murro
Monkey Throw – Salto, Pontapé
Pile Driver – Pontapé, Pontapé, Murro, Murro, Pontapé
Arm Throw – Pontapé, Pontapé, Murro, Murro, Murro

DIE HARD TRILOGY

Acesso ao menu de dicas
No ecrã de copyright primam: C, A, B, B, Y, C, A, B, B, Y. Em seguida e durante o jogo façam pausa.

Conduzam os mais loucos veículos em Die Hard with a vengeance

Carroça
No nível de Chuva, assim que começarem a conduzir façam uma curva de 180º. Se a fizeram bem, irão ser ultrapassados por um carro da polícia. Sigam-no até ao parque de estacionamento. Aí encontrarão uma vida, um bónus de tempo e... uma carroça!

Camião do lixo
No primeiro nível, dêem meia volta e conduzam em sentido contrário. Quando aparecer uma seta azul, sigam-na. Ela levar-vos-á até um camião de lixo.

Autocarro escolar
No nono nível, dêem início à primeira perseguição da corrida e sigam o camião azul até um parque de estacionamento. É lá que encontrarão o autocarro escolar.

Munições infinitas em Die Hard
Desistam de um nível sem munições. Para isso, aproximem-se da saída com uma só bala. Livrem-se dela e entrem no elevador a caminho de munições infinitas.

DOOM

As armas todas
Ponham o jogo em pausa e primam B, Y, X, L, R, C, X, Z

Mapa completo
Ponham o jogo em pausa e primam B, B, C, Es, B, B, C, Di

Invencibilidade
Ba, Y, X, R, Di, L, Es, B

Selecção de níveis
Di, Es, Z, R, Z, L, Z, C

Visualizar os inimigos e os objectos no mapa
B, B, C, Di, e, B, B, C, Es

Passwords de nível
2 – Plant – CR!3WDD3DB
3 – Toxin Refinery – 3JJCMK8W64
4 – Command Control – 03LTJ0Y!02
5 – Phobos Lab – H33!1HFTHK
6 – Central Processing – 04MSKZX9Z1
7 – Computer Station – YTTLCXXLXV
8 – Phobos Anomality – 09SMBY04YW
9 – Diemos Anomality – 7KKBLD7V53
10 – Containment Area – FM4217GSGJ
11 – Refinery – H!!3WDGLDB
12 – Deimos Lab – 07QPDW26WY
13 – Command Center – WTXQ9C3W12
14 – Halls of the Damned – RBR4G!LDLN
15 – Spawning Vats – WTXQ9C3W11
16 – Hell Gate – JOC89DZPQS
17 – Hell Keep – 548C7DFWYX
18 – Pandemonium – JGB9CT0NRT
19 – House of Pain – 9QLTKR0!02
20 – Unholy Cathedral – 78M63QX921
21 – Mt. Erebus – S!61FHVQJG
22 – Limbo – 33QHFTT6WY
23 – Tower of Babel – VBGQPJ!Y46
24 – Hell Beneath – ZYKTLW7V53
25 – Perfect Hatred – 0DJSM4HW64
26 – Sever the Wicked – LS5YPTCRKH
27 – Unruly Evil – ZDJSMVRW64
28 – Unto the Cruel – 1YKTX4QV53
29 – Twilight Descends – XKF6R8LZ97
30 – Threshold of Pain – DJX07Q4HTR
31 – Entryway – C0W1!QNJQS
32 – Underhalls – VM!3V1D3DB
33 – The Guantlet – W394W2DMFC
34 – The Focus – ZQ58ZKJRKH
35 – The Waste – Z758ZKJ8KH
36 – The Crusher – 5C2V3DQBNL
37 – Dead Simple – NCKBLX7V53
38 – Tricks and Traps – 1Q580FCRKH
39 – The Pit – HTMSKZZ9Z1
40 – Refueling Base – WS58ZKCRKH
41 – O of Destruction! – CSNRG2W820
42 – The Factory – WT670JBQJG
43 – The Inmost Dens – DQLTJ1Y!02
44 – The Suburbs – 2N94VFFMFC
45 – Tenements – CQLTJ0Y!02
46 – The Courtyard – WR492GDSGJ
47 – The Citadel – PFFGXH3777
48 – Nirvana – JWCJV2X479
49 – The Catacombs – CJJTM35964
50 – Barrels of Fun – M!T174XZXV
51 – Bloodfalls – 5770MX2X2CDF

DRAGON BALL Z

Mais velocidade
No ecrã de introdução, assim que surgirem as montanhas, carreguem em L e R sem largar e primam X – turbo 1, Y – turbo 2, Z – turbo 3. Para acederem ao turbo 4, mantenham pressionados L e R do segundo comando e primam Z.

Golpes
Goku Super Sayan 3
Di, DBD, Ba, DBE, Es, DBE, B, DBD, Di e A

Gogeta
Di, Es, DBE, Ba, DBD, Di e B

Gotenks
Di, DBD, Ba, DBE, Es-Di (?) e A

Vegeta
Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Goku Super Sayan
Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Trunks Adulto
Quando a barra de energia estiver vermelha e a meio, primam:
Es-Di, DBE, Ba, DBD, D e B

Great Sayaman
Di, DBD, Ba, DBE, Es-Di e A

Tsho Bu
Di, Es-Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Majin Bu
Es-Di, Es, DBE, Ba, DBD, Di e A

Cell
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Freezer
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Ginu
Es-Di, Es, DBE, Ba, DBD, Di e A

Piccollo
Quando a barra de energia estiver vermelha e a meio, primam:
Di, Es-Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Dabula
Es-Di, Es, DBE, Ba, DBD, Di e C

Batta
Quando a barra de energia estiver vermelha e a meio, primam:
Di, DBD, Ba, DBE, Es-Di e A

Zarbon
Quando a barra de energia estiver vermelha e a meio, primam:
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Krillin
Di, DBD, Ba, DBE, Es, DBE, Ba, DBD, Di e A

Tenshinhan
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A
C16
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A
C18
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A
Kaioshin
Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Goku criança
Quando a barra de energia estiver vermelha e a meio, primam:
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Trunk criança
Di, Es-Di, DBD, Ba, DBE, Es e A

Tartaruga Genial
Di, DBD, Ba, DBE, Es-Di e A

Grande Satan
Es-Di, DBE, Ba, DBD, Di e B

DUKE NUKEM 3D

Estas operações devem ser realizadas em pausa.

Mais Homig Missiles
Y A Ci X C Es Y Ci

Mais Metralhadoras
A Ci Ba Di Di Es X C

Mais Nuke-Guns
C A Di Di Ci Ba Ci Es
Ba A Ci B Di Di C Di

FIFA 96

Bónus
Comecem o jogo, façam pausa, escolham Options e digitem um dos seguintes códigos. Ouvirão de seguida um clique. Saiam do menu das opções e continuem o jogo. Pressionem A para terem acesso ao menu das opções secretas. Usem Di e Es para modificar as configurações.

Paredes Invisíveis – B, B, B, Z, A, A, A, Z
Bola Curva – Z, A, B, Z, B, B
Super Poder – Z, A, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z, Z
Super Golo – A, A, A, A, A, Z, Z, Z, Z, Z
Super Ataque – A, A, A, A, A, Z, B
Super Defesa – Z, Z, Z, Z, Z, B, Z
Atirar para fora – A, Z, A, B, A, Z
Equipa Estúpida – A, Z, B, A, Z, A
Super Equipa – A, A, Z, Z, B, B, A, A

FIGHTERS MEGAMIX

Hyper Mode
Vençam 11 alvos no modo Survival.

Mini Game
Apaguem todos os vossos dados gravados e vençam as etapas de A a H, mas não a I. Coloquem Oks nos 1200 movimentos de treino e saltem a etapa I, pressionando L. Vão entrar num ecrã cheio de pontos de interrogação onde o objectivo é encontrar duas imagens iguais. Terminem uma vez para obterem uma fotografia de Janet, duas para a da Janet sem armadura e de novo para acederem a um mini-jogo.

No Damage
Lutem 500 rounds para poderem acrescentar "No Damage" ao menu Options Plus.

Opções
No ecrã de selecção de personagens, primam the L e Start para visualizarem o ecrã Options. Agora já podem ajustar o nível de dificuldade do jogo e de dureza das lutas, e aceder a mais umas tantas dicas.

Joguem na pele de Niku
Liguem a Saturn 30 vezes com o jogo carregado. Só precisam de o fazer uma vez. Agora coloquem o cursor sobre Kumachan e primam X. Fácil, não?

Joguem com a School Girl Honey
Vencem a etapa A, coloquem o cursor sobre Honey e primam X para lhe vestirem o uniforme vermelho ou Z se preferirem o azul.

Joguem com a Palmeira
Para acederem a este personagem, têm de jogar o mesmo jogo durante 84 horas. Vão até Kumachan e primam Z. Agora escolham uma das seguintes alternativas: terminem todas as etapa com cinco personagens diferentes ou joguem 1000 jogos e depois a etapa I , deixando Kumachan transformar-se em Palm Tree.

Prémios
Vençam as etapas de A a I e acedam a todos os personagens ocultos, mais opções, acesso aos livros e retratos.

Tirem a vossa armadura
Para o fazerem em modo Normal (o oposto ao Hyper modo) usem o seguinte movimento
F, B, F, B e P e K e G

FIGHTING VIPERS

Jogar como Boss
Depois de derrotarem o Boss, seleccionem o modo de jogo com o botão X e assumam o lugar dele.

Honey em cuecas
Vençam a Honey no modo Very Hard e depois seleccionem-na para um novo jogo. Quando a armadura superior se partir, a saia cai e hei-la em trajes menores!

GUARDIAN HEROES

Modo Debug
No menu de opções, coloquem-se sobre a primeira indicação. Carreguem em A, C e Y sem largar e depois primam Start. Terão assim acesso ao modo Debug

Partir as bolas de vidro
Cir, Cir, Es, Ba, Cir, Ci, Di

Língua de fogo
X, Ci, Di, Ci, Di, Di

Ganhar um bónus de rapidez
Ba, Start, Di, Di, Ba, Ci, Start

HANG ON GP' 96

Bicicleta secreta
Vençam as três corridas prolongadas para recolherem as cinco bicicletas extra e façam uma volta abaixo dos 29 segundos na pista do Long Albatross Cliff Reef.

HANG ON GP 95

Acesso a todas as corridas
Destaquem um qualquer icon em Options, primam B para voltarem ao menu principal e primam R, R, L, R e R.

HARD CORE 4X4

Mais velocidade
No canto esquerdo do ecrã encontrarão três símbolos que correspondem aos turbos. Activem-nos apenas quando apanharem um troço de estrada aberto, ou eles, em vez de ajudar, ainda vão atrapalhar. Caso gastem todos os turbos – 3 por corrida – aproveitem o seguinte truque para os substituir.
Durante o jogo, façam pause e primam C, Di, A, Z, Y, C, A, Di. Quando o jogo recomeçar ouvirão *Attack the Track* a confirmar que a dica entrou.

Modificar os atributos dos veículos
Seleccionem o modo Time Trial, opção quatro jogadores, uma volta e introduzam, nos espaços reservados aos nomes dos jogadores e de cima para baixo, os seguintes códigos

Fiddle
With
Vehicle
Mekanixs

Editar os atributos dos veículos
Durante o jogo, vão a Pausa e primam
C, A, Di, Ba, Ci, Es, Es, Ba, Ci, Es, Es, Ba, Ci, Es, Es. Quando o truque estiver activado ouvirão *Wow Hardcore.*

Escolher qualquer classe
Seleccionem a opção 1 Jogador no modo Time Trial, 3 voltas e digitem "Novice" como primeiro nome, seguido de dois espaços.

Uma câmara extra
Durante o jogo, pressionem pausa e carreguem em Di, A, Es, Es, Y, Ba, Ci, Es, Es. Agora já podem experimentar outro estilo de condução. A câmara ficará posicionada do lado de fora da pista, tornando a corrida mais difícil, já que o ângulo não muda imediatamente.

Tanques
Durante o jogo, pressionem pausa e carreguem em A, B, Di, A, C, A, Ba, A, B, Di, A. Ouvirão em seguida Attack the Track, confirmando que a dica entrou. Mas atenção que este truque só pode ser usado na pista War Zone e, uma vez activado, permite transformar os veículos em tanques.

Ganhar o jogo
Pressionem Es, Es, Es, A, A, Es, Es, Es, A, A, A . Se estiverem em primeiro lugar, a volta em que estão será assumida como a última da corrida.

Mudar de veículo
No menu Pausa, pressionem B, Es, A, C, C, A, Di. Agora já poderão trocar de carro em pleno jogo.

Comentário final alternativo
Durante o jogo, pressionem no menu Pause Ba, Di, A, Z, C, Di, A, Z, Ba, A, Z e passarão a ouvir diferentes comentários consoante o lugar que ocupam na corrida.

HEXEN

Menu de batotas
Vão até ao ecrã de opções e primam Ci, Ba, Es, Di, Y, Y, Z, Z, A, X, Ci, Ba, C, B para acederem ao menu de dicas.

KING OF FIGHTERS 95

Joguem com Omega Rugal e Satsyu Kusanagi
Terminem o jogo no modo Normal e os dois bosses aparecerão de imediato.

Os golpes de Omega Rugal

Onda fulminante
Ba, DBD, Di, Murro

Bola gigante
Di, Es, DBE, Ba, DBD, Di, Murro

Golpe de pé fatal
Ba, DBE, Es, DCE, Pontapé

Esmagamento
Di, DBD, Ba, DBE, Es, Murro

Bola de Fogo
Ba, DBD, Di, Murro

Fúria
Di, Di, DBD, Ba, DBE, Es, B+C

Todos os golpes de Satsyu Kusanagi

Onda de fogo
Ba, DBD, Di, Murro

Dragão flamejante
Di, Ba, DBD, Murro

Esmagamento flamejante
Di, DBD, Ba, DBE, Es, Murro

Fúria
Ba, DBE, Es, DBE, Ba, DBD, Di, Murro

LAST BRONX

Acesso a um personagem oculto
Completem o jogo com todos os personagens em modo Saturn e sigam até ao ecrã de selecção de personagens. Destaquem Joe ou Yusaku e depois carreguem em Ci. Redeye não tardará a aparecer.

LEMMINGS 3D

Acedam a algumas sequências animadas através das seguintes passwords:
SPACEXXX
EGYPTXXX
ARMYXXX
MAZEXXX

LOST WORLD

Os truques que se seguem devem ser realizados no ecrã de Pausa.

Acesso a todos os níveis
X, A, X, Y, Y, Y, Y, Y, Z, X, Y, Y

Modo "Menos de 16 anos"
X, X, X, X, X, X, X, X, X, X, X, X

Ver as galerias dos dinossauros
X, Z, X, Y, X, Y, Y, Y, Z, X, Y, Y

MANX TT

Modo Ovelha
No ecrã Select Transmission, primam Ci, Ci, Ba, Ba, Es, Di, Z, Y. Agora vejam todos os motoqueiros a conduzirem não os veículos habituais, mas umas ovelhas bem fofinhas.

Super Bikes
Para acederem às Super Bikes, terão de ir ao ecrã de selecção de modo e premir simultaneamente L, R, X, Y e Z. Vão precisar de algum jeito de mãos, mas o resultado vale qualquer sacrifício.

MARVEL SUPER HEROES

No Gems no Modo Versus
Para acederem a esta opção, terão de carregar - vocês e o vosso adversário – sem largar todos os vossos botões L e R. "No Gems" surgirá então na zona inferior do ecrã.

Joguem na pele de Anita
Em primeiro lugar, terão de completar um jogo no modo Arcade (em qualquer nível de dificuldade) e gravá-lo. Certifiquem-se que todos os botões estão no funcionamento de origem e que o atalho está desligado. Vão, em seguida, até ao ecrã de selecção de personagens e primam:
Ci, Di, Ba, Es, Ci, Di, Ba, Es, Ci e depois primam e segurem X, primam e segurem Y e primam Z. Quando a batalha começar, serão Anita de Night Warriors: Darkstalkers Revenge.

MORTAL KOMBAT 2

Interruptores
Assim que a introdução aparecer, primam rapidamente Ba, Ci, Es, Es, A, Di, Di, B, Y, C. Agora já poderão aceder ao menu de interruptores no menu principal.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Lista de todos os movimentos

Baraka
Blade Spark: D, B, HP
Shredder: B, B, B, LP
Blade Spin: F, D, F, BL
Blade Swipe: B, HP
Fatality: (perto) Segurem BL e depois primam B, B, B
Fatality: (perto) B, F, D, B, LP
Friendship: D, F, HK
Babality: F, F, F, HK
Stage: LK, R, R, R, R
Brutality: HP, HP, HP, LP, LP, BL, HK, HK, LK, LK, BL

Goro
Grab & Smack: F, F, HP
Twirl & Spin: B, B, F, LK
Taunt: D, D, LK
Fireball: B, B, B, LP

Jax
Energy Wave: F, D, B, HK
Gotcha!: F, F, LP
Air Energy Wave: D, F, HK
Earthquake: Segurem LK durante três segundos e depois soltem.
Quad-Slam: Throw e HP repetidamente
Backbreaker: Block (no ar com o adversário)
Fatality: (perto) Segurem LP e pressionem F, F, F
Fatality: (perto) BL, BL, BL, BL, LP
Friendship: D, D, U, U, LK
Babality: U, U, D, LK
Brutality: HP, HP, BL, LP, LP, HP, BL, HK, HK, HP

Johnny Cage
High Fireball: F, D, B, HP
Low Fireball: B, D, F, LP
Green Shadow Kick: B, F, LK
Red Shadow Kick: B, B, F, LK
Shadow Uppercut: B, D, B, HP
Fatality: (perto) D, D, F, F, LP
Fatality: (perto) D, D, F, F, LK
Friendship: D, D, D, D, LK
Babality: F, B, B, HP
Stage: D, B, F, F, BL
Brutality: HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP

Kano
Knife Toss: Segurem BL ou B, F, BL
Knife Spin: B, F, HP
Roll: Segurem BL e depois soltem
Fatality: (perto) B, D, F, LP
Stage: B, F, F, BL
Brutality: HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP

Kintaro
Grab & Smack: F, F, HP
Teleport Stomp: D, U
Fireball: B, B, F, HP
Taunt: D, D, LK

Kung Lao
Hat Toss: B, F, LP
Shield: U, U, LK
Teleport: D, U
Dive Kick: (no ar) D, HK
Super Dive: B, B, F
Fatality: Segurem LP e apontem para a cabeça
Friendship: D, D, D, HK
Babality: F, F, B, B, HK
Stage: F, F, F, HP
Brutality: HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP,LK, LK, BL, HP

Motaro
Grab & Smack: F, F, HP
Fireball: F, D, B, HP
Teleport: D, U

Noob Saibot
Projectile: D, F, LP
Shadow Toss: F, F, HP
Teleport Slam: D, U
Fatality: B, B, F, F, HK
Fatality: (perto) D, D, U, Run
Friendship: F, F, B, HP
Babality: F, F, F, LP
Animality: B, F, B, F, HK
Brutality: HP, LK, LP, BL, LK, HK, HP, LP, BL, LK, HK

Rain
Fireball Control: D, F, LP
Lightning Bolt: B, B, HP
Teleport Kick: B e HK
Fatality: (perto) F, F, D e HP
Fatality : (junto) D, D, B, F, HK
Friendship: D, F, F, F, LP
Babality: F, B, B, HP
Animality: (junto) BL, BL, R, R, BL
Brutality: HP, HP, BL, LK, HK, BL, LK, HK, BL, HP, LP

Rayden
Lightning Bolt: D, F, LP
Reverse Lightning Bolt: D, B, L
Torpedo: B, B, F
Teleport: D, D, U
Fatality: (perto) Segurem HP durante 5-10 segundos e depois soltem
Fatality: (perto) Segurem HK durante 3 segundos e depois soltem. Primam LK e BL rapidamente.
Friendship: D, B, F, HK
Babality: D, D, U, HK
Animality: (junto) D, F, D, HK
Stage: D, D, D, HK
Brutality: HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, BL, BL

Shao Kahn
Hammer: B, F, HP
Fireball: B, B, F, LP
Grab & Punch: F, F, HP
Charge: D, F, LP
Upwards Charge: D, F, HP
Taunt: D, D, LK
Laugh: D, D, HK
Throw: F, F, LP

Classic Sub-Zero
Freeze: D, F, LP
Ground Freeze: D, B, LK
Slide: B e L e LK e BL
Fatality: (perto) D, D, D, F, HP
Fatality: (perto) D, F, F, F, HP
Babality: D, F, F, HK
Stage: F, D, F, F, HP
Brutality: HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP

Cyrax
Close Grenade: Segurem LK e depois B, B, HK
Far Grenade: Segurem LK e depois F, F, HK
Net: B, B, LK
Teleport: F, D, BL
Air Throw: D, F, BL
Fatality: (em qualquer sítio) D, D, U, D, HP
Fatality: (perto) D, D, F, U, R

Friendship: R, R, R, U
Babality: F, F, B, HP
Animality: (perto) U, U, D, D
Stage: R, BL, R
Brutality: HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP

Ermac
Fireball: D, B, LP
Exploding Teleport: B, D, HP
Telekenetic Slam: B, D, B, HK
Fatality: (perto) R, BL, R, R, HK
Fatality: (perto) D, U, D, D, D, BL
Friendship: D, F, F, F, R
Stage: R, R, R, R, LK
Animality: F, F, B, B, LK
Brutality: Hp, HP, LP, BL, HK, LK, BL, HP, LP, LK, HK

Human Smoke
Spear: B, B, LP
Teleport: D, B, HP
Fatality: R, BL, R, R, HK
Fatality: F, F, B, R
Friendship: D, F, F, F, R
Babality: D, B, B, F, HP
Stage: F, U, U, LP
Brutality: HP, LK, LK, HK, BL, BL, LP, LP, HP, HP, BL

Jade
High Boomerang: B, F, HP
Medium Boomerang: B, F, LP
Low Boomerang: B, F, LK
Returning Low Boomerang: B, B, F, LP
Projectile Invencibility: B, F, HK
Glow Kick: D, F, LK
Fatality: (perto) U, U, D, F, HP
Fatality: (perto) R, R, R, R, BL, R
Animality: (perto) F, D, F, F, LK
Friendship: B, D, B, B, HK
Stage: B, F, D, R
Brutality: HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, BL, BL, HP, HK

Jax (versão MKT)
1 Missile: B, F, HP
2 Missiles: F, F, B, B, HP
Gotcha Grab: F, F, LP
Backbreaker: (no ar) BL
Quad Slam: Throw e depois carreguem em HP repetidamente
Ground Pound: Segurem LK durante 3 segundos e soltem
Dashing Punch: F, F, HK
Fatality: (perto) Segurem BL e depois F, F, D, F
Fatality: (longe) R, BL, R, R, LK
Animality: (perto) Segurem LP e depois F, F, D, F
Friendship: LK, R, R, LK
Babality: D, D, D, LK
Stage: D, F, D, LP
Brutality: HP, HP, HP, BL, LP, HP, HP, HP, HP, BL, LP, HP

Kabal
Hurricane Spin: B, F, LK
Eye Spark: B, B, HP
Ground Saw: B, B, B, R
Fatality: D, D, B, F, BL
Fatality: R, BL, BL, BL, HK
Animality: Segurem HP e depois F, F, D, F
Friendship: R, LK, R, R, U
Babality: R, R, LK
Stage: BL, BL, HK
Brutality: HP, BL, LK, LK, LK, HK, LP, LP, HP, LP

Kano
Psycho Roll: F, D, F, LK
Knife Throw: D, B, HP
Knife Uppercut: D, F, HP
Cannon Ball: Segurem LK durante 3 segundos e soltem
Diagonal Cannon Ball: F, D, F, HK
Grab & Shake: D, F, LP
Fatality: (perto) Segurem LP e depois F, D, D, F
Fatality: (junto) LP, BL, BL, HK
Animality: (perto) Segurem HP e depois BL, BL, BL
Friendship: LK, R, R, HK
Babality: F, F, D, D, LK
Stage: U, U, B, LK
Brutality: HP, LP, BL, HP, BL, HK, LK, BL, HK, HK

Kitana
Fan Lift: B, B, B, HP
Fan Throw: F, F, HP e LP
Square Wave Punch: D, B, HP
Fatality: (perto) R, R, BL, BL, LK
Fatality: (perto) B, D, F, F, HK
Animality: (entre perto e junto) D, D, D, D, R
Friendship: D, B, F, F, LP
Babality: F, F, D, F, HK
Stage: F, D, D, LK
Brutality: HP, HP, BL, HK, BL, LK, BL, LP, BL, HP, BL

Kung Lao
Double Teleport: D, D, U
Hat Throw: B, F, LP
Teleport: D, U
Dive Kick: (no ar) U, D, HK
Spin: F, D, F, R
Fatality: R e BL, R e BL, R e BL, D
Fatality: (junto) F, F, B, D, HP
Friendship: (junto) R, LP, R, LK
Animality: (perto) R, R, R, R, LK
Babality: D, F, F, HP
Stage: D, D, F, F, LK
Brutality: HP, LP, LK, HK, BL, HP, LP, LK, HK, BL, HP

Liu Kang
Red Bicycle Kick: Segurem LK por 3-5 segundos e depois B, F
High Fireball: F, F, HP
Low Fireball: F, F, LP
Bicycle Kick: Segurem LK por 3-5 segundos e soltem
Fatality: F, F, D, D, LK
Fatality: U, U, D, U, U, BL e R
Animality: D, D, U
Friendship: R, R, R, D e R
Babality: D, D, D, HK
Stage: R, BL, BL, LK
Brutality: HP, LP, HP, BL, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP

Mileena
Sai Throw: Segurem HP por 2 segundos e soltem
Teleport Kick: F, F, LK
Roll: B, B, D, HK
Fatality: B, B, B, F, LK
Fatality: D, F, D, F, LP
Friendship: D, D, B, F, HP
Babality: D, D, F, F, HP
Stage: D, D, D, LP
Brutality: HP, LP, LP, HP, BL, HK, LK, LK, HK, BL, HP

Nightwolf
Red Shadow Shoulder: B, B, F, HK
Arrow: D, B, LP
Hatchet Uppercut: D, F, HP
Shoulder Ram: F, F, LK
Projectile Reflector: B, B, B, HK
Fatality: U, U, B, F, BL
Fatality: B, B, D, HP
Animality: F, F, D, D
Friendship: R, R, R, D
Babality: F, B, F, B, LP
Stage: R, R, BL
Brutality: HP, HP, HK, HK, BL, BL, LP, HP, HK

Reptile
Acid Spit: F, F, HP
Slow force ball: B, B, HP e LP
Fast Force Ball: F, F, HP e HP
Slide: B e LP e LK e BL
Invisibility: U, D, HK
Run past and elbow: B, F, LK
Fatality: B, F, D, BL
Fatality: F, F, U, U, HK
Animality: D, D, D, U, HK
Friendship: D, F, F, B, HK
Babality: F, F, B, D, LK
Stage: BL, R, BL, BL
Brutality: HP, BL, HK, HK, BL, HP, LP, LK, LK, BL, LP, HP

Scorpion
Spear: B, B, LP
Forward Teleport: D, F, HP
Backwards Teleport: D, B, HP
Fatality: D, D, U, HK
Fatality: F, F, F, B, LP
Animality: F, U, U, HK
Friendship: B, F, F, B, LK
Babality: D, B, B, F, HP
Stage: F, U, U, LP
Brutality: HP, HP, BL, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP

Sektor
Double Missile: B, B, F, LP
Uppercut Teleport: F, F, LK
Dumb Missile: F, F, LP
Smart Missile: F, D, B, HP
Fatality: LP, R, R, BL
Fatality: F, F, F, B, BL
Animality: F, F, D, U
Friendship: R, R, R, R, D
Babality: B, D, D, D, HK
Stage: R, R, R, D
Brutality: HP, HP, BL, BL, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP

Shang Tsung

1 Fireball: B, B, HP
2 Fireballs: B, B, F, HP
3 Fireballs: B, B, F, F, HP
Volcanic Eruption: F, B, B, LK

NBA ACTION

Controlar a câmara durante os replays
Façam pausa, seleccionem replay e mudem o ângulo da câmara. Agora para acederem à câmara oculta – Free Floating – segurem o L ou R. Para a moverem, segurem o L ou R e pressionem Z enquanto utilizam o D-Pad.

Modificar a posição do campo
No menu principal, seleccionem a opção Select Court. Em seguida, segurem o R e pressionem Z.

NBA JAM TE

Efeitos especiais
Para acederem a alguns efeitos especiais, introduzam os seguintes códigos no ecrã "Tonight's Matchup"

Cabeças grandes – B, A, Y, C – repetir 5 vezes
Modo "Baby" – B, Y – repetir 5 vezes
Cabeça Grande – B, C, Y, A – repetir 5 vezes
"On Fire" – B, B, Ba, Ba, A, A, Ci, Es
Defesa – Di, Ci, Ba, Di, Ba, Ci
Mãos Rápidas – Es, Es, Es, Es, Y, Di
Percentagem/Estatística das Marcações – Ci, Ci, Ba, Ba, Y

NEED FOR SPEED

Pista Bónus
Para correrem nas ruas de Las Vegas, seleccionem o modo Tournament e digitem a password TSYBNS

Carro Warrior
Para correrem nesta loucura de carro, digitem a mesma password da pista bónus. Saiam do modo Tournament e segurem L+R enquanto seleccionem um qualquer carro.

Modo Sega Rally
Segurem L+R enquanto seleccionam uma qualquer pista, à excepção de Rusty Springs.

Modo Desert Oasis
Para correrem num oásis, segurem L+R enquanto seleccionam a pista Rusty Springs.

Modo Ridge Racer
Para jogarem ao estilo Ridge Racer, segurem L+R enquanto seleccionam o número de voltas que pretendem.

Modo Rally
Segurem L+R enquanto seleccionam uma qualquer pista para assim reduzirem a aderência.

Salto oculto
Acedam à pista Las Vegas e seleccionem o modo Rally. Depois sigam até à zona da pista que está em construção, virem o carro e voltem para trás.

NIGHTS

Acesso ao sistema de som
A música das etapas remisturam-se automaticamente. Façam pausa durante o jogo e primam L+R+Y.

Menu Debug
No ecrã Sonic Team, primam A, B, Di, A, C, A, Ba, A, B, Di e A. Assim que o ecrã de título aparecer, primam Ci, Ba, Es, Di, A+Start. Seleccionem um dos sonhos de Elliot e primam X, Y, Z, Y, X e Start. Comecem o sonho escolhido, primam Start para pausar o jogo e primam Di, A, Es, Es, Y e Start. Por último, apanhem os 50 Orbs e saltem (se estiverem a voar, primam Start). E eis o menu Debug.

PANDEMONIUM

Inscrevam no menu de passwords as seguintes passwords para:

Competir contra Inimigos Invencíveis
THEYLIVE

Passear sobre o mapa
FREEPASS

Aceder à invencibilidade
ARMOURON

Guardar a arma
ALWAYSON

Aceder a um coração
MAXHEART

Ganhar 31 vidas
WELLBABY

Ecrã de bónus
Introduzam CASHDASH e depois de cada nível joguem uma etapa de bónus.

Saúde extra
Introduzam CORONARY e obterão uma série de corações extra.

Vidas extra
Introduzam VITAMINS e terão 31 vidas à vossa espera.

Inimigos imortais
Introduzam EVILDEAD e os vossos inimigos não poderão ser mortos.

Invencibilidade
Introduzam HARDBODY e tornar-se-ão invencíveis.

Poder armado infinito
Introduzam OTTOFIRE para manterem a arma que recolheram.

Jogo de Flippers
Introduzam TOMMYBOY e joguem uns flippers em cada nível.

Selecção de níveis
Introduzam INANDOUT, desistam do jogo e seleccionem o nível pretendido.

Seleccionar qualquer nível
Introduzam ALMABHOL para acederem a todos os níveis, 31 vidas e sete corações.

Trocar de personagens
Introduzam BODYSWAP, primam Z e alternem entre os dois personagens.

PANZER DRAGOON

Quando surgirem no ecrã de título Options e Normal Game, pressionem os seguintes códigos para acederem aos respectivos efeitos.

Armas mais poderosas
Ci, X, Di, Y, Ba, Z, Es, Y, Ci, X.
Ouvirão o som de um dragão a ser atingido. Em seguida, quando aparecer a expressão Episode 1 pressionem B sem largar.

Invencibilidade
L, L, R, R, Ci, Ba, Es, Di.
Ouvirão o som de um dragão a ser atingido e surgirá a expressão Invencible Mode.

Episódio Zero
Ci, Ci, Ci, Ba, Ba, Ba, Es, Di, Es, Di, L, R.
Em seguida, comecem o jogo normalmente e quando chegarem ao final do primeiro nível, façam Reset. Quando recomeçarem, encontrarão um outro nível.

Escolha de nível
Ci, Ci, Ba, Ba, Es, Di, Es, X, Y, Z.

PANZER DRAGOON II

Mudar o radar
Em qualquer altura do jogo, pressionem A no control 2. O radar modificar-se-á, permitindo-vos ver a distância a que os vossos inimigos estão do chão. Cada um deles aparecerá sob a forma de um pequeno triângulo.

Mais velocidade
Primam Es, Di, Es, Di, Ci, Ba, Ci, Ba.

Dragão original
Para acederem ao dragão do primeiro jogo, ponham os instrumentos no máximo e sigam as rotas dois, dois e três.

PANZER DRAGOON SAGA

Mini-Jogos bónus
Depois de completarem o jogo, recorram ao mapa-mundo para acederem a três mini-jogos.

Rodem o mapa-mundo
Acedam ao mapa e primam L e R.

Velocidade de texto variável
Para diálogos mais lentos, primam sem largar R.
Para diálogos mais rápidos, primam sem largar L.

RAYMAN

Vidas extra
Para obterem 20 vidas, façam pausa e pressionem A. Libertem o botão e primam Di+B. Libertem-nos e primam Ba-Es+R. Por último, libertem os botões e primam Y+C+Z.

Continues extra
Quando estiverem mesmo no fim da vossa última continue, primam Ci, Ba, Di, Es no ecrã Continue.

SEGA RALLY

Lancia Stratos
No menu principal, primam X, Y, Z, Y, X.
Em alguns modos o carro não é visível, mas pode ser seleccionado indo com o cursor até ao último carro e premindo Ba.
A transmissão manual fica de um lado e a automática no outro.

Alterar ângulo de Visão
Para alterarem o ângulo de visão, primam X+F no menu principal.

Lancia Stratos e pista Lakeside
Se preferirem ganhar os vossos bónus, coloquem o jogo no nível de dificuldade normal e no modo 1 Lap Championship.
Se escolherem primeiro o troço da montanha, poderão correr na pista Lakeside. Independentemente do resultado do jogo, esta pista estará seleccionável nos modos Time Attack e Arcade Pratice. Mas no caso de saírem vencedores, ganharão outro carro, o Lancia Stratos. Podem seleccioná-lo no modo Arcade, pressionando Ba na versão manual do Celica (Stratos automático) ou do Delta (Stratos manual).

Hiper Car
Enquanto seleccionam o carro no modo Arcade, pressionem X+C. Agora quando começarem o jogo, vão notar melhorias reais na direcção e na direcção do carro.

Modo Espelho
No ecrã de selecção do jogo, primam Y+C.

Zoom
Durante os replays, segurem Z+Ba. Agora que já acederam ao zoom da câmara, usem Es e Di para o controlarem.

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Acesso a circuitos especiais
Basta mudarem a data da Saturn.
Inverno – 01/25/97
Hit and Run – 02/13/1998
Dia das Mentiras – 04/01/1998

SEGA WORLDWIDE SOCCER

Movimentos Extra
Overhead Kick – Para a frente, Para trás, Para a frente e B
Looping Shot – A e C
Light Chip – C e C
Low Shot – A e A (na área de penalty)
Backheel – Para trás e B
Supershot – A

SHINOBI X

99 vidas
Destaquem Start e primam A, Z, B, Y, C, X e Start.

999 Shurikens
No menu de opções, destaquem Shurikens, primam sem largar L e R e depois primam C, A e B.

Selecção de níveis
Pausem o jogo e primam A, B, A, B e C.

SIM CITY 2000

Construam uma marina e legalizem o jogo.
Esperem um pouco, um barco não tardará a aparecer. Movam o cursor para cima do barco e primam L.
Irá então surgir uma slot machine, o que irá custar £10 por jogada.

SONIC 3D

Acesso ao menu de dicas
No ecrã de título, assim que surgir Start, primam sem largar L+A+C e primam Start.
Se forem bem sucedidos "Press Start" deixará de piscar.

Agora, durante o jogo, façam pausa e primam os seguintes botões para acederem aos respectivos efeitos

A – Para passar à acção seguinte
X – Para ganhar uma vida
Y – Para ganhar uma medalha (10 medalhas valem uma continue)
B – Para chegar até ao Boss do final do jogo
Z – Para ganhar uma esmeralda de chaos

SONIC JAM

Aceder a um mini-jogo
No ecrã de título, coloquem-se sobre "Sonic World", primam A sem largar e primam Start.

Aceder a uma pausa nítida
Durante a pausa, primam X+Y+Z.

Escolha de níveis
Vão até Options e toquem as músicas 19, 65, 09 e 17.

Escolha de níveis no Sonic 3
Toquem as músicas de Sonic 2, mantenham A seguro e façam um Reset sem largar A.

Para jogar com Tails no Sonic e Knuckles
Terminem Sonic 3 com Tails.

Acesso a todos os filmes
Para verem toda a sequência no teatro primam sem largar X+Y+Z e primam A.

SONIC R

Controlar o R rotativo
No ecrã de título primam X, Y, A ou B para acederem ao controlo do R rotativo.

Zoom in/out
Enquanto seleccionam o personagem, pressionem sem largar os botões L e R. Agora que já acederam ao zoom, usem L e R para fazer o zoom pretendido (L – in e R – out).

Encontrar as moedas
Mecha-Sonic, Mecha-Tails, Mecha-Knucles e Mecha-Robotnik podem encontrar todas as cinco moedas em cada etapa.
Super Sonic – encontrem todas as esmeraldas chaos
Secret Course – encontrem uma taça de ouro em cada percurso
Dr. Robotnick – encontrem a taça de ouro num percurso especial (no modo 2-jogadores, ambos os jogadores podem seleccionar o mesmo personagem, mantendo X pressionado enquanto primem C).

SOVIET STRIKE

Password de missões

Mar Negro
KRAZHA

Mar Cáspio
VERBLUD

Draula
YADRO

Kremlin
PERWOROT

Acesso a combustível infinito
COLDPIZZA

Vida extra
FREEBIE

Quatro vidas extra
VOODOO

Armas quatro vezes mais poderosas
GABRIEL

Consumo reduzido para metade
ALBATROSS

STREET FIGHTER ALPHA

Personagens e movimentos secretos

Akuma
Segurem L+R, vão até à caixa e primam Away, Away, Away, Ba, Ba, Ba, Jab+Strong Punch.

M. Bison
Segurem L+R, vão até à caixa ? e primam Away, Away, Ba, Ba, Away, Ba, Ba, Jab+Strong Punch.

Dan
Segurem L+R, vão até à caixa ? e primam Y, X, A, B, Y. Para uma farda diferente, primam Y, B, A, X, Y.

Revisitar os personagens secretos
Destaquem a caixa ? e primam Ba, para acederem a todos os personagens. Agora só têm de ganhar o jogo com o personagem escolhido para que ele fique gravado.

Modo Dramatic Battle
No ecrã de selecção, devem (ambos os jogadores) segurar L, premir Ci, Ci, soltar L e premir de novo Ci, Ci. Em seguida, o jogador 1 terá de atingir Jab enquanto o 2 faz o mesmo com Fierce.

Modo Team Battle
Activem o Modo Dramatic Battle e batam M.Bison num dos mais altos níveis de dificuldade. Só assim o modo Team Battle aparecerá no menu principal.

Lutar contra Akuma
Seleccionem um qualquer personagem e em seguida segurem L+R e B. Não os larguem até Akuma aparecer no ecrã.

Lutar contra Dan
Depois de vencerem a quinta, sexta ou sétima partida, segurem L, R e Ci.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Todos estes truques se efectuam no ecrã de selecção de personagens.

Akuma
Para acederem a Akuma, primam L sem largar e depois carreguem em A, B ou Y.
Cada botão dá uma cor diferente.

Anita
Coloquem-se sobre Morrigan (o jogador 2 sobre Felicia). Segurem Start, coloquem-se sobre Donovan e primam A, B ou Y.

Dan Hibiki
Segurem L e R e primam A, B ou Y.

Mei-Ling
Coloquem-se sobre Morrigan. Segurem Start, coloquem-se sobre Hsien-Ko e primam A, B ou Y.

THE HOUSE OF THE DEAD

Menu de dicas
Primam L, R, R, L, L e R no ecrã de opções. Um som irá confirmar que a dica entrou. Em seguida, segurem L e R e primam Start para escolherem um qualquer modo de jogo. Depois, segurem L e R e primam Start para exporem o menu de dicas, com opções para vidas ilimitadas, selecção de níveis e modo Blood.

Mostrar a Pontuação
Primam Start para pausar o jogo. Segurem L e R e primam três vezes X. Troquem a pad com uma light gun depois de regressar ao jogo.

Munições infinitas
Primam Start para pausar o jogo. Segurem L e R e primam três vezes Y.
Troquem a pad com uma light gun depois de regressar ao jogo.

Joguem na pele de Sophia ou de um investigador
Seleccionem o modo Saturn. Segurem L e R e primam Ci, Ba, X, Y e Z no ecrã de selecção de personagens. Troquem a pad com uma light gun depois de regressar ao jogo.

THEME PARK

Acesso a todas as diversões
Introduzam o vosso nome como DEAD e seleccionem End. Por fim, primam A+Z.

TOMB RAIDER

Armas e munições infinitas
No ecrã de inventário, primam: X, Y, X, Y, Z, Z, Z, Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start

Passar ao nível seguinte
Façam pausa, vão até "Load Game", depois coloquem-se sobre "Exit to Tittle" e primam: Z, Y, Z, Y, X, X, X, Start

TOSHINDEN

Cabeças grandes
No ecrã de selecção de modo, segurem L e R, antes de escolherem o estilo do vosso jogo. Agora seleccionem o lutador desejado e comecem o jogo com lutadores bem cabeçudos!

Personagens secretos
Gaia e Sho
No ecrã de título primam Ci, Ba, Ci, Ba, Di, Es, Di, Es. Um som indicará que a dica entrou.

Cupido
Destaquem Sho durante a selecção de personagens, segurem Ci e carreguem em qualquer botão.

ULTIMATE MK3

Lutadores ocultos
Para acederem aos três lutadores secretos deste jogo, terão de perder os continues* e assim que surgir o ecrã de introdução de Mortal Kodes, premir os seguintes botões:

Milena – A (7 x), X (7 x), B (2 x), C (3 x)
Ermac – X (9 x), Y (6 x), Z (4 x), A (2 x), B (4 x)
Sub Zero – X (7x), 4 (6x), Y (5x), B (2x)

* por cada código é preciso gastar 5 Continues

Classic Smoke para 1 ou 2 jogadores
No ecrã de selecção de personagens, escolham Smoke e depois pressionem simultaneamente, Left Shift (bloqueam), Es, X (murro alto), Y (correr), Z (pontapé alto). Não larguem os botões até a luta começar.

VIRTUA FIGHTER

Menu oculto
Quando aparecer no ecrã de título a expressão "Press Start", primam 12 vezes Ci. Pressionem Start e entrem no quadro de opções pressionando Ba até à palavra Exit. Quando a cor de selecção desaparecer, carreguem em C e terão acesso a uma escolha de nível e tamanho de ringue.

Jogar com o Boss
Durante o ecrã de escolha do lutador, pressionem:
Ba, Ci, Di, Es+A.
Para terem acesso ao Boss, o segundo jogador terão de fazer a mesma operação na pad nº2.

Ranking Mode
Quando aparecer "Press Start" no ecrã de título, pressionem, ao mesmo tempo sem largar DBD e C, Y, L e D. Em seguida dêem um toque no botão Start.

Combater sem ringue
Terminem o jogo no modo Arcade e quando estiverem a passar as demonstrações dos vossos combates, pressionem em simultâneo: A+B+C+Start. Começará uma nova partida, e desta vez sem ringue.

Joguem na pele de Dural
No ecrã de selecção de personagens e primam Ba, Ci, Di, A e Es.

VIRTUA FIGHTER 2

Jogar com a Dural
No ecrã de selecção de personagens e primam Ba, Ci, Di, A e Es.

Jogar com Dural de Ouro
No ecrã de selecção dos lutadores, primam Ba, Ci, Es, A+Di.

Repetições em slow motion
Enquanto KO aparece no ecrã segurem Ba+A+B+C.

Mudar de roupa
Para modificar os uniformes dos lutadores, pressionem Ci+A+C enquanto seleccionam o lutador.

Virtua Bird
Enquanto jogam o nível do Jacky, pressionem os seis botões em ambos os comandos.

Créditos
Para ganharem créditos, pressionem os seis botões em ambos os comandos, enquanto estiverem a jogar a demo.

VIRTUA FIGHTER KIDS

Jogar com a Dural
Destaquem Akira durante a selecção de personagens e primam Ba, Ci, Di, Es e A.

Modo Wire Frame
Segurem L durante a selecção do vosso personagem.

VIRTUA COP

Seleccionar arma
Esperem que apareça o logotipo AM2, depois segurem C e pressionem:
Ba, Ci, Di, Es, Ci, Ci, Es, Di. No caso de estarem a usar a Virtua Gun, esperem que apareça o logotipo da Sega e atirem sobre os limites do ecrã, na seguinte sequência: Ba, Ci, Di, Es, Ci, Ci, Es, Di.

Opções extra
Esperem que apareça o logotipo da Sega e pressionem Ba, C, Ci, Ba, Di, Es.

VIRTUA COP 2

Boss Final
No ecrã de selecção de etapas, disparem a primeira seta da etapa continuamente até o tempo acabar. Agora já terão acesso directo ao último Boss.

Modo Cabeças Grandes
Acabem o jogo em qualquer nível de dificuldade e terão acesso a um menu Options Plus com uma opção ????????. Quando jogarem o jogo 58 vezes (continues não incluídos) essa opção modificar-se-á para Big Head. A partir dela poderão activar o modo com o mesmo nome.

Seleccionar personagens
No ecrã de selecção de etapas, pressionem os seguintes botões:
Rage – X
Smarty – Y
Janet – Z

VIRTUA ON

Mudar as cores de Temjin e Raiden
Para mudarem as cores de Temjin e Raiden para prateado e dourado, segurem Ci e primam L e R no ecrã Start.

Mudar as cores dos Mechs
Para mudar a cor de um Mech, primam L e façam a vossa escolha no ecrã de selecção (Arcade, Mode, Versus).

Crouch Attack
Para executarem um crouch attack primam: Es, Di ou Ba e L e R e A ou C ou Y.

Joguem com VR Jaguarandi
No ecrã de Start, segurem Ba e primam L e R. Se foram bem sucedidos, ouvirão um sino e VR Jaguarandi ficará seleccionável.

WIPEOUT

Acesso ao Modo Rapier
Coloquem-se sobre "Start Race" e mantenham a pressão sobre A, B, B, C, Z e Es. Em seguida, soltem-nos.

Acesso a um circuito oculto
Coloquem-se sobre "Option" e primam sem largar L, R, B, Z, X e Ci.

WIPEOUT 2097

Veículos animais
Enquanto o jogo estiver a carregar, segurem os dois botões L e R+ Ba na D-Pad.

Nave Piranha
No ecrã de selecção de equipa, segurem os dois botões L e R+ Ba. Sem os soltarem, primam A, X, Y, B, Y, C, Z.

Metralhadora
Enquanto o jogo estiver a carregar, segurem os dois botões L e R+ Ba. Sem os soltarem, primam duas vezes X.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Continue Rápido
Segurem L ou R enquanto pressionam Start.

Lutar na pele de Akuma

Jogador 1
Comecem em Spiral e movimentem-se nesta ordem: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai. Esperem um segundo e primam Weak Kick+Fierce Punch+Fierce Kick.

Jogador 2
Comecem em Storm e movimentem-se nesta ordem: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, Spiral. Esperem um segundo e primam Weak Kick+Fierce Punch+Fierce Kick. Em seguida, segurem L+R+X+Y+Z e carreguem em Start no ecrã de Continue.

NINTENDO 64

TRUQUES E DICAS

BANJOO KAZOOIE

Jogos de Bónus
Depois de ultrapassarem o nível do Treasure Trove Cove, vão até à casa do Banjoo, que se localiza fora do covil da bruxa. Quando entrarem dentro da casa, coloquem-se em frente ao quadro com uma fotografia da toupeira. Olhem para ele e serão transportados para um jogo de bónus. Mas atenção, para que este truque funcione, terão que estar bem posicionados em frente da fotografia.
Agora terão que colocar na ordem certa as peças do puzzle. Quando conseguirem este feito, acabaram de aceder ao primeiro código. Para activá-lo vão até ao nível do Treasure Trove Cove, e sequem a água que está à volta do castelo. Para fazê-lo, basta lançarem dois ovos dentro do balde que se encontra numa pequena plataforma à vossa volta. Entrem no castelo e saltem para cima das seguintes letras: B,O,T,T,L,E,S,B,O,N,U,S,O,N,E. Se tudo correu bem, o Banjoo vai ficar com uma cabeça gigantesca. Para desactivarem este código, saiam do castelo, voltem a entrar e saltem para cima das letras: N,O,B,O,N,U,S.
A partir de agora e sempre que voltarem à casa do Banjoo, e olharem para a fotografia, vão ter de ir resolvendo puzzles mais complicados. Cada um deles vai dar-vos uma password para ser inserida no referido castelo.
A password do puzzle dois é:
B,O,T,T,L,E,S,B,O,N,U,S,T,W,O, que dará ao Banjoo enormes pés e mãos

A password do puzzle três é:
B,O,T,T,L,E,S,B,O,N,U,S,T,H,R,E,E, que dará ao Banjoo uma cabeça gigantesca.

A password do puzzle quatro é:
B,O,T,T,L,E,S,B,O,N,U,S,F,O,U,R, que dará ao Banjoo um corpo alto e uma cabeça minúscula.

A password do puzzle cinco é:
B,O,T,T,L,E,S,B,O,N,U,S,F,I,V,E, que dará ao Banjoo uma corpo alto, cabela pequena , mãos e pés enormes.

A password do sexto puzzle é:
B,I,G,B,O,T,T,L,E,S,B,O,N,U,S, que faz com que o Banjoo fique gigantesco.

A password do sétimo puzzle é:
W,I,S,H,Y,W,A,S,H,Y,B,A,N,J,O, que transforma o Banjoo numa máquina de lavar.

Para desactivarem cada um destas passwords, saltem em cima das letras N,O,B,O,N,U,S, dentro do castelo

Acesso ao primeiro livro de feitiços
O primeiro livro de feitiços do Banjoo Kazooie encontra-se no Bubblegloop Swamp. Aí dirijam-se à casota do Mumbo, que está perto do crocodilo gigante, na parte superior, a seguir ao labirinto. Entrem na casota e vão ser transformados num crocodilo. Saiam desse nível. Olhem à sua volta e por detrás da entrada do nível vão ver uma pena dourada, junto a uma zona com neve. Apanhem a pena e entrem dentro do buraco. Se tudo correu como deve de ser, vão encontrar o primeiro livro de feitiços. A partir de agora e sempre que forem ao Treasure Trove Cove, sequem a água que está à volta do castelo. Para fazê-lo, basta lançarem dois ovos dentro do balde que se encontra numa pequena plataforma à vossa volta. Entrem no castelo e saltem para cima das seguintes letras: B,L,U,E,E,G,G,S. Este código fará com que fiquem com 200 ovos.

Acesso ao segundo livro de feitiços
Para terem acesso ao segundo livro de feitiços no Banjoo Kazooie vão até ao nível da Mad Monster Mansion. Transformem-se numa abóbora. Saiam desse nível e na zona da lava, vão até ao local onde se encontra a irmã da bruxa. Vão andando até descobrirem um pequeno buraco na rocha. Entrem e terão acesso ao segundo livro de feitiços. A partir de agora, sempre que forem ao Treasure Trove Cove, sequem a água que está à volta do castelo. Para fazê-lo basta lançarem dois ovos dentro do balde que se encontra numa pequena plataforma à vossa volta. Entrem no castelo e saltem para cima das seguintes letras: R,E,D,F,E,A,T,H,E,R,S. Este código fará com que fiquem com 100 penas vermelhas

Acesso ao terceiro livro de feitiços
Para terem acesso ao terceiro livro de feitiços no Banjoo Kazooie, terão de ter ultrapassado a porta das 450 notas e ter subido a água até ao segundo nível. Se se dirigirem para a entrada do Rusty Bucket Bay e olharem para a direita vão observar um buraco na caverna, bem no topo. Regressem para o sítio onde entraram. Se olharem à vossa volta vão ver 3 túneis que estão bloqueados. O que está ao meio pode ser rebentado. Sigam pelo túnel e subam a água até ao terceiro nível. Têm 24 segundos para entrarem nessa caverna mais alta. Lá no topo vai estar o terceiro livro.
A partir de agora e sempre que forem ao Treasure Trove Cove, sequem a água que está à volta do castelo (tal como nos livros 1 e 2). Entrem no castelo e saltem para cima das seguintes letras: G,O,L,D,F,E,A,T,H,E,R,S. Este código fará com que fiquem com 20 penas douradas

Energia a dobrar
Para aumentarem para o dobro a barra de energia no Banjoo, nada mais fácil. Isto claro, se já tiverem 882 notas. Vão até à porta com este número, entrem e a partir de agora a sua barra de energia vai ficar vermelha e durará o dobro.

Vidas Extra
Logo no início do Banjoo Kazooie existe uma vida extra. Vão até à casa do Banjoo, na parte de fora do covil da bruxa e dêem um salto para o telhado. No topo da chaminé vão encontrar uma vida extra, essencial para os primeiros níveis do jogo. Existe ainda uma outra vida extra por detrás da cascata.

Animações no ecrã de opções
No ecrã inicial, onde têm de escolher a língua e um dos três jogos, podem obter animações diferentes, do Banjoo e Kazooie. Quando tiverem que escolher um jogo para carregar, carreguem simultaneamente em Start, R, A. Se o timming foi o correcto, vão ter direito a uma animação diferente da que habitualmente tem lugar. Atenção, porque esta dica é difícil de se conseguir fazer.

Outras animações no ecrã inicial
No ecrã inicial, onde escolhem qual o jogo que desejam carregar, poderão ver animações super secretas. No jogo 1, estejam com atenção ao peixe que está dentro do aquário. Quando ele tocar com a cabeça pela terceira vez no aquário, e fizer um barulho, carreguem imediatamente em A. Se tudo correu bem, o Banjoo vai ser atirado pela janela.
No jogo 2, façam o mesmo, ou seja, após o peixe dar com a cabeça pela terceira vez no aquário, carreguem em A. Se tudo correu bem, a parede vai andar à volta.
No jogo 3, terão de ouvir o som BOING, que vem do Game Boy. Quando o ouvirem pela terceira vez, carreguem em A. Se a dica entrou, uma enorme mola vai sair de dentro do sofá e projectará o Banjoo para fora da casa.

Perder menos energia após uma queda
Se caírem de um sítio alto, o mais certo é ficarem com a energia bem reduzida. Para evitar este problema, sempre que estiverem a cair façam o seguinte: quando estiverem quase a chegar ao chão, carreguem no botão em que o Kazooie abana as asas. Se o timming for o mais correcto poderão nem sequer perder energia nenhuma.

Acesso imediato a penas vermelhas, douradas e a ovos
Depois de terem encontrado todos os livros de feitiços, vão até ao Treasure Trove Cove. Aí, sequem a água que está à volta do castelo. Para fazê-lo, basta lançarem dois ovos dentro do balde que se encontra numa pequena plataforma à vossa volta. Entrem no castelo e saltem para cima das seguintes letras:
B,L,U,E,R,E,D,G,O,L,D,F,E,A,T,H,E,R,S. Este código fará com que fiquem com o número máximo de penas vermelhas e douradas, bem como 200 ovos.

Combinação dos números no Rusty Bucket Bay
A combinação de números no jogo do apito, no nível da Rusty Bucket Bay é o 312111.

Sala secreta na Mad Monster Mansion
No nível assombrado da Mad Monster Mansion existe uma sala secreta. Vão até à igreja e descubram uma janela que tem uma imagem do Banjoo e Kazzoie. Saltem lá para dentro e terão acesso a muitas surpresas.

Localização dos caldeirões
Os caldeirões são atalhos que dão imenso jeito quando já tiverem percorrido mais de metade do jogo. Como não podia deixar de ser, os caldeirões estão bem escondidos. Eles só serão activados quando forem encontrados dois da mesma cor.
O primeiro Caldeirão púrpura está numa passagem perto do puzzle do Treasure Trove Cove. O segundo caldeirão púrpura está na área anterior ao Freezeezy Peak, tapado por uma teia de aranha. Atirem com ovos para a teia de modo a destrui-la.
O primeiro caldeirão azul encontra-se perto do segundo caldeirão púrpura. Subam pelo caminho em espiral dessa área, até encontrar uma teia de aranha no chão. Atirem-lhe com uns ovos para destrui-la e terão acesso ao caldeirão. O segundo caldeirão azul está na área da entrada do Rusty Bucket Bay. Está próximo de um conjunto de caixas empilhadas.
O primeiro caldeirão vermelho localiza-se dentro do cano por debaixo da passagem que vai até à Clanker's cavern. O segundo caldeirão vermelho localiza-se numa passagem no fundo do monte antes do Click Clock World.

BLAST CORPS

Turbo
No início dos níveis de bónus do Blast Corps para a Nintendo 64, poderão ter um arranque super turbo. Tal como acontecia com o Mario Kart ou Diddy Kong, pressionem o botão de aceleração logo a seguir à luz verde acender. Se o timing tiver sido o correcto, vão ultrapassar todos os outros concorrentes.

CRUSIN' USA

Carros escondidos
No Cruisn' Usa existem escondidos um carro de polícia, um autocarro escolar e um jipe. Para terem acesso a qualquer um destes veículos, vão até ao ecrã de selecção de automóvel. Aí, carreguem simultaneamente em C cima, C esquerda e C baixo. Com o botão direccional, escolham o bólide da vossa preferência.

Menu de Dicas
Para terem acesso ao menu de dicas de Crusin' Usa, vão para as pistas e consigam um tempo espectacular, de modo a que possam inserir o vosso nome na tabela dos

Hot Times. Depois de colocarem o vosso nome nessa tabela, vão até ao fundo da lista e carreguem em esquerda durante 30 segundos. Ao fim desse tempo vai aparecer uma cabeça, e terão acesso ao menu de dicas.

Ligar a sirene do carro polícia e luzes do autocarro
Para ligarem as sirenes do carro da polícia de Crusin' Usa e acender as luzes do autocarro da escola, tenham atenção: vão para as pistas e consigam um tempo espectacular, de modo a possam inserir o vosso nome na tabela dos Hot Times. Depois de colocar o vosso nome nessa tabela, vão até ao fundo da lista e carreguem em esquerda durante 30 segundos. Ao fim desse tempo vai aparecer uma cabeça. Agora voltem para as pistas e durante uma corrida carreguem rapidamente em travar, travar e acelerar. Para desactivarem, larguem o botão de aceleração.

Arranque Turbo
Para aumentarem a potência dos vossos bólides em Crusin' Usa, tenham atenção: vão para as pistas e consigam um tempo espectacular, de modo a que possam inserir o vosso nome na tabela dos Hot Times. Depois de colocarem o vosso nome nessa tabela, vão até ao fundo da lista e carreguem em esquerda durante 30 segundos. Ao fim desse tempo vai aparecer uma cabeça. Agora voltem para as pistas e durante uma corrida carreguem em travar, travar, travar, acelerar, travar e acelerar. A partir de agora, sempre que passarem por um checkpoint o vosso carro vai ligar o turbo. Mas atenção, porque esta dica só funciona a partir do nível 4.

CHAMELEON TWIST

Energia infinita
Se andam com falta de energia no Chameleon Twist para a Nintendo 64, sigam com atenção estas instruções, e terão sempre energia infinita:
Gravem o jogo numa slot; agora desistam do jogo e façam um load desse mesmo jogo. Agora voltarão a ter energia infinita.

DIDDY KONG RACING

Super turbo
No Diddy Kong racing para a Nintendo 64 podem ganhar um super turbo sempre que passarem por cima de um acelerador colocado no chão, ou quando utilizam um objecto de velocidade. Antes de passarem por cima do acelerador ou antes de darem uso ao objecto, larguem o botão de aceleração. A velocidade vai ser duas vezes mais poderosa.

Ganhar ao Wiz Pig
Para ganharem ao boss final Wiz Pig, terão de correr com o Diddy Kong. Depois, terão de passar por cima de todos os aceleradores que estão colocados no chão, não se esquecendo de largar o botão de acelerador antes de os atingir.

10 bananas
Para começarem o Diddy Kong Racing com 10 bananas, vão ao ecrã de code list e digitem: FREEFRUIT. Agora activem-na e já está.

Balões verdes
Para transformar todos os balões do Diddy Kong Racing para a N64, em balões verdes, vão ao ecrã de code list e digitem: TOXICOFFENDER. Agora activem-na e já está.

Arco-Iris
Para transformarem todos os balões do Diddy Kong Racing para a N64 em Arco-Iris, vão ao ecrã de code list e digitem: OPPOSITESATTRACT. Agora activem-na e já está.

Balões Amarelos
Para transformarem todos os balões do Diddy Kong Racing para a N64 em balões amarelos, vão ao ecrã de code list e digitem: BODYARMOR. Agora activem-na e já está.

Balões vermelhos
Para transformarem todos os balões do Diddy Kong Racing para a N64 em balões vermelhos, vão ao ecrã de code list e digitem: BOMBSAWAY. Agora activem-na e já está.

Balões Azuis
Para transformarem todos os balões do Diddy Kong Racing para a N64 em balões azuis, vão ao ecrã de code list e digitem: ROCKETFUEL. Agora activem-na e já está.

Exterminar bananas
Para jogarem no multiplayer mode do Diddy Kong Racing da N64 sem bananas, vão até ao ecrã de Code List e digite: NOYELLOWSTUFF. De seguida activem a dica.

Dois Jogadores na Aventura
O modo aventura do Diddy Kong racing é para ser só jogado com um jogador mas é possível transformá-lo numa aventura que poderá ser feita a dois. Vão ao ecrã de Code List e digitem: JOINTVENTURE. Activem a dica, vão ao modo aventura e chamem um amigo.

Computador muito bom
Se já acabaram o Diddy Kong Racing e acham que é o rei neste jogo da Nintendo 64, então vão ao ecrã de Code List e digitem o seguinte código: TIMETOLOSE. Activem a dica, e sempre que começarem a jogar, a consola estará mais difícil de bater do que nunca.

Novas buzinas
Se já estão fartos do som das buzinas dos carros do Diddy Kong Racing para a Nintendo 64, vão até ao ecrã de Code list e digitem o código: BLABBERMOUTH. Activem a dica e a partir de agora o som das buzinas nunca mais será o mesmo.

Personagens GRANDES
Para transformarem os condutores do Diddy Kong Racing em personagens gigantes, vão até ao ecrã de Code List e digitem: VITAMINB. De seguida, activem a dica.

Jogadores anões
Para transformarem os condutores do Diddy Kong Racing em personagens anãs, vão até ao ecrã de Code List e digitem: TEENYWEENIES. De seguida, activem a dica.

DUKE NUKEM 64

Fonte da juventude
Que tal andarem aos tiros e ganhar energia ao mesmo tempo? isto claro se tiverem o Duke Nukem 64. Sempre que rebentarem uma fonte de água, uma boca de incêndio, ou até uma retrete, caminhem por cima da água que está a sair e carreguem em A. Como que por magia, vão começar a ganhar energia.

Energia infinita
Para nunca ficarem sem energia no Duke Nukem, vão até à casa de banho mais próxima. Agora, aliviem a bexiga de Duke e carreguem em A, ou seja o botão de acção. Como que por magia, o Duke vai ficar repleto de energia.

Teletransporte
No modo Death Match, do Duke Nukem, qualquer arma pode ser teletransportada, para aparecer no outro lado da sala. Balas, mísseis, granadas e plasma, passam todos facilmente. Mas terão de esperar que todos os objectos passem completamente até poderem lá colocar outro. Este truque é bestial para dar uns presentinhos aos inimigos, enquanto estão bem longe e protegidos.

EXTREME G

Pistas ao contrário
Que tal andar a conduzir nas pistas de Extreme G para a N64, mas ao contrário? Vão até ao ecrã de selecção de motas e carregue em R. Agora mudem o nome do jogador para Antigrav. Se a dica entrou, vão ouvir um som.

Pistas escorregadias
Para andar a abrir nas pista de Extreme G para a N64, no modo escorregadio, vão até ao ecrã de selecção de motas e carreguem em R. Agora mudem o nome do jogador para Banana. Se a dica entrou vão ouvir um som e quando começarem a jogar, as motas vão fartar-se de derrapar.

Pedras rolantes
Para transformar as motas de Extreme G para a N64 em pedras rolantes, vão até ao ecrã de selecção de motas. Carreguem em R e insiram o seguinte código no nome do jogador: Roller. Se a dica entrou vão ouvir um som.

Gráficos Gigantes
Para transformarem os gráficos de Extreme G em estruturas gigantescas, vão até ao ecrã de escolha de motas e carreguem em R. Agora insiram no nome do jogador o seguinte código: Magnify. Se a dica entrou vão ouvir um som.

Motas invisíveis
Para fazerem desaparecer as motas de Extreme G para a N64, vão até ao ecrã de selecção de motas e carreguem em R. Agora insiram o seguinte código no nome do jogador: Stealth. Se a dica entrou, vão ouvir um som, e quando começarem a jogar as motas vão desaparecer, mas deixarão um rasto atrás de si.

Ausência de texturas
Para jogarem ao Extreme G com gráficos sem texturas e cores, vão até ao ecrã de selecção de motas e carreguem em R. Agora insiram o seguinte código no nome do jogador: Wired.

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP '98

Jogadores minorcas
Para transformarem os jogadores do Fifa'98, em seres minorcas, vão ao ecrã de mudança de nome dos jogadores equipa de Vancouver e insiram KERRY.

Jogadores cabeçudos
Para transformarem os jogadores do Fifa' 98 em gigantescos cabeçudos, vão ao ecrã de mudança de nome dos jogadores, escolham a equipa de Vancouver e insiram ANATOLI.

Mais velocidade
Para os jogadores do Fifa '98 ficarem mais rápidos do que um avião, vão até ao ecrã de mudança de nome dos jogadores e insiram: CATCH22.

Jogadores invisíveis
Os jogadores do Fifa '98 desapareceram. Para verem este estranho fenómeno, vão até ao ecrã de mudança de nome dos jogadores e escolham a equipa do Sheffield Wednesday. Agora mudem o nome do jogador que está no ecrã para WAYNE.

Acesso à fase 2
Para chegarem à fase 2 do Fifa '98 sem grande esforço, vão até ao ecrã de mudança do nome dos jogadores e escolham a equipa do Japão. Agora mude o nome do jogador para YUJI.

Erva a escaldar
Os estádios do Fifa '98 apanharam muito sol e a relva está a escaldar. Para verem a reacção dos jogadores, vão ao ecrã de mudança do nome dos jogadores e escolham a equipa da Irlanda. Agora, mudem o nome do jogador para SPUD.

Pernas para o ar
Para verem os jogos do Fifa '98, jogados ao contrário, vão ao ecrã de mudança do nome dos jogadores, escolham a equipa de Vancouver e mudem o nome do jogador para TED.

FIGHTERS DESTINY

Lobisomem
Para transformarem o palhaço assassino de Fighter's Destiny num lobisomem, tenham muita atenção: comecem um jogo com o Pierre no segundo fato. Quando estiverem a jogar carreguem rapidamente e diversas vezes em L. Cada vez que o fizerem, o nariz do palhaço vai aumentado e ao fim de cerca de 20 segundos explodirá e transformar-se-á num lobisomem.

Mudar de cor
Para mudarem a cor da roupa dos lutadores de Fighters Destiny para a Nintendo 64, façam o seguinte: após seleccionarem um lutador fiquem a carregar em R até o jogo começar.

Jogar com a vaca
Para conseguirem jogar com a vaca no Fighter's Destiny terão de sobreviver no modo rodeo, pelo menos durante um minuto. Mas para este código funcionar, o vosso lutador já terá de ter um estrela, que é conseguida quando chegarem ao fim do jogo, no modo versus.
Quando já tiverem acesso à vaca, existe um golpe secreto, no qual ela bebe um balde de leite. Para o executar, basta carregarem no L duas vezes.

Poses de Vencedor
Para verem as novas poses de vencedor no Fighter's Destiny, dêem cabo de um adversário. Quando ele estiver estendido no chão já morto, carreguem rapidamente em A ou B, para ver duas diferentes poses.

F1 WORLD GRAN PRIX

Acesso ao corredor secreto dourado
Para terem acesso ao condutor secreto dourado, no F1 Grand Prix vão até ao Exhibition mode e escolham o piloto Williams driver. Agora alterem o seu último nome para P,Y,R,I,T,E
Regressem ao ecrã de start e voltem ao Exhibition mode. Quando forem escolher os pilotos, vão poder seleccionar o corredor dourado da Team Extreme, mas somente nos modos Time Trial, Exhibition e dois jogadores.

Acesso ao corredor secreto prateado
Para terem acesso ao condutor secreto prateado, no F1 Gran Prix, vão até ao Exhibition mode e escolham o piloto Williams Driver. Agora alterem o seu último nome para C,H,R,O,M,E
Regressem ao ecrã de start e voltem ao Exhibition mode. Quando forem escolher os pilotos, vão poder seleccionar o corredor prateado da Team Extreme, mas somente nos modos Time Trial, Exhibition e dois jogadores.

Acesso à galeria e créditos finais
Para terem acesso à galeria e créditos finais do F1 Gran Prix terão de completar o campeonato no modo Rookie. Quando conseguirem esse feito, terão uma nova opção no ecrã de start e já está.

GOLDEN EYE

Em cada um dos 20 níveis do 007 Goldeneye existe um código, que aparecerá quando completarem um nível, num determinado tempo, num certo nível de dificuldade. Tomem nota:
Nível 1: Acesso ao Modo Paintball, com dificuldade secret agent, em menos de 2 minutos e 40 segundos
Nível 2: Acesso ao Modo Invencibilidade, com dificuldade 00 Agent, menos de 2 minutos e 5 segundos
Nível 3: Acesso ao Modo DK, com dificuldade Agent, em menos de 5 minutos
Nível 4: Acesso ao lançador de granadas, com dificuldade Secret Agent, em menos de 3 minutos e 30 segundos
Nível 5: Acesso ao lançador de rockets, com dificuldade 00 Agent, em menos de 4 minutos
Nível 6: Acesso Ao turbo mode, com dificuldade Agent, em menos de 3 minutos
Nível 7: Acesso ao desaparecimento de todos os radares, com dificuldade Secret Agent, em menos de 4 minutos e 30 segundos
Nível 8: Acesso ao Bond anão, com dificuldade 00 Agent, em menos de 4 minutos e 15 segundos
Nível 9: Acesso às facas, com dificuldade Agent, em menos de 1 minuto e 30 segundos
Nível 10: Acesso às animações rápidas, com dificuldade Secret Agent, em menos de 3 minutos e 15 segundos
Nível 11: Acesso ao modo invisível, com dificuldade 00 Agent, em menos de 1 minuto e 20 segundos
Nível 12: Acesso aos rockets inimigos, com dificuldade Agent, em menos de 1minuto e 45 segundos
Nível 13: Acesso às animações lentas, com dificuldade Secret Agent, em menos de 1 minuto e 30 segundos
Nível 14: Acesso à arma pp7 prateada, dificuldade 00 agent, em menos de 5 minutos e 25 segundos
Nível 15: Acesso às facas de caça, com dificuldade Agent, em menos de 3 minutos e 45 segundos
Nível 16: Acesso às munições infinitas, com dificuldade Secret Agent, em menos de 9 minutos e 30 segundos
Nível 17: Acesso à arma RC- P90, com dificuldade 00 Agent, em menos de 9 minutos e 30 segundos
Nível 18: Acesso à arma pp7 dourada, com dificuldade Agent, em menos de 2 minutos e 15 segundos
Nível 19: Acesso aos lasers, com dificuldade Secret Agent, em menos de 9 minutos
Nível 20: Acesso a todas as armas, com dificuldade 00 agent, em menos de 6 minutos

HEXXEN

Modo Invencível
Para ficarem invencíveis no Hexxen e nunca morrerem, comecem a jogar e pausem. Agora carreguem em C-cima, C-baixo, C-esquerda e c-direita. Se tudo correu como deve de ser vai aparecer um menu de códigos e agora digitem: c-esquerda, c-direita, c-baixo. E já está.

Energia no máximo
Para ficarem com energia no máximo no Hexxen, comecem a jogar e pausem. Agora carreguem em C-cima, C-baixo, C-esquerda e c-direita. Se tudo correu como deve de ser, vai aparecer um menu de códigos e agora digitem: c-esquerda, c-cima, c-baixo, c-baixo. A partir de agora terão a energia sempre no máximo.

Escolha de Nível
Para escolherem o nível no Hexxen, comecem a jogar e pausem. Agora carreguem em C-cima, C-baixo, C-esquerda e c-direita. Se tudo correu como deve de ser vai aparecer um menu de códigos e agora digitem: c-esquerda, c-esquerda, c-direita, c-direita, c-baixo, c-cima.

IGGY'S RECKIN' BALLS

Acesso a todos os mundos
Para terem acesso a todos os mundos no Iggy's Reckin' Balls, vão até ao ecrã de start e carreguem simultaneamente em R e Z. Se tudo correu bem, terão acesso ao menu de dicas. Aí digitem: T,H,E,U,N,I,V,E,R,S,E,
A partir de agora terão acesso a todos os níveis.

Acesso a todas as personagens
Para terem acesso a todas as personagens no Iggy's Reckin' Balls, vão até ao ecrã de start e carreguem simultaneamente em R e Z. Se tudo correu bem terão acesso ao menu de dicas. Aí digitem: H,A,P,P,Y,H,E,A,D,S.
A partir de agora terão acesso a todas as personagens.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

Equipas secretas
Para terem acesso às 6 equipas secretas no International Super Star Soccer da N64, vão até ao ecrã inicial e carreguem em: cima, L, cima, L, baixo, L, baixo, L, esquerda, R, direita, R, esquerda, R, direita, R, B, A, Z e start.
Se tudo correu como devia, vão ouvir " What an incredible comeback!". Quando forem ao ecrã de selecção das equipas, vão encontrar um sétimo grupo, o All Stars.

Cabeças gigantes
Mas se preferirem ter jogadores com a cabeça gigantesca, então no ecrã inicial carreguem em: Cima C, Cima C, Baixo C, Baixo C, Esquerda C, direita C, esquerda C, Direita C, B, A, Z e start.
Se a dica entrou vão ouvir a palavra "Goal" e assim que começarem um encontro, os vossos jogadores terão cabeças estilo cogumelo.

KOBE BRYANT

Fazer um Alley Oop
Já conseguiram fazer um Alley Oop no NBA Kobe Bryant? Antes do mais, uma pequena explicação: um Alley Oop é um movimento, onde um jogador que está na área dos 3 pontos envia a bola para junto do cesto e alguém dentro da área marca um cesto apanhando a bola no ar.
Para fazerem esta manobra facilmente tenham atenção: O vosso jogador tem de estar fora da área. Depois vejam se existe algum jogador perto do cesto. Agora carreguem em c cima e B. Se tudo correu bem, o vosso jogador atira com a bola ao cesto e o outro fará um Alley Oop.

Equipas Secretas
Dentro do Kobe Bryant existem 3 equipas secretas. Para jogarem com qualquer uma delas, coloquem o cursor por cima da pre-season, carreguem em L e depois em A. Agora, andem com o botão direccional para a esquerda, até aparecerem as equipas da Nintendo, Left Field e N64.

Mudar ângulo de repetição
Se já estão fartos dos ângulos das repetições das melhores jogadas no Kobe Bryant, tenham atenção. Durante uma repetição, carreguem em B, e o ângulo das câmaras vai mudar.

Falta intencional
As faltas intencionais no Kobe Bynat são preciosas quando estão a perder e precisam que o adversário vá para a linha de lances livres. Para as fazer, basta carregar em c direita no jogador que querem atirar ao chão.

Corridinha
Os jogadores do Kobe Bryant podem dar uma corridinha, sem gastarem o turbo. Basta carregarem em em R e

trás. Normalmente esta técnica só resulta se estiver um adversário à vossa frente.

Repetições Forçadas
Se o vosso afundanço num jogo do Kobe Bryant NBA não foi digno de uma repetição em câmara lenta, façam o seguinte: mal marcarem um cesto, carreguem em B e z ao mesmo tempo. Como que por magia vão poder ver o vosso cesto em câmara lenta.

LYLAT WARS

Mira
Se são os melhores no Lylat Wars e acham que não precisam de miras para darem cabo dos mauzões, então façam o seguinte: comecem a jogar e carreguem em start e em R. Agora, muito boa sorte e que a força esteja convosco.

Brincar com o ecrã de início
Para manipularem o ecrã de início do Lylat Wars, façam o seguinte: pressionem os botões L e R e movimentem o comando analógico. Se tudo correu como deve de ser, as personagens de Lylat Wars irão atrás dos números 6 e 4.

MARIO 64

Interruptores vermelho
Para activarem o interruptor vermelho e terem acesso ao chapéu voador, têm primeiro de obter 10 estrelas. Depois dirijam-se ao hall de entrada do castelo e vão reparar num raio de sol que vem do tecto. Olhem fixamente para ele e como que por magia serão teletransportados para uma torre suspensa no ar. Activem o interruptor vermelho e partir daí sempre que encontrarem quadrados vermelhos poderão voar mais alto que um OVNI.

Interruptores verdes
Se quiserem transformar o Mario num robot estilo T1000 do Exterminador, então têm ir ao nível 6, o Haze Maze Cave.
Vão até ao lago, não tenham medo do monstro do Loch Ness, saltem para as costas e dirijam-no até à plataforma, que tem uma porta que não está tapada por uma grade. Abram-na e saltem para cima do interruptor.

Interruptores azuis
O mais difícil está para vir com o bloco azul. Vão até à cave e quando estiverem de frente para o quadro da lava vão para a direita e entrem numa portinha. Saltem para dentro dum lago e têm de se meter em cima das duas colunas. Se tudo correu como deve de ser, a àgua vai desaparecer e poderão sair por uma porta que dá acesso ao lado de fora do castelo. À vossa frente encontrarão um pequeno buraco no chão. Saltem lá para dentro e o interruptor está à vossa frente. A partir daí sempre que rebentarem com um quadrado azul o Mario ficará invisível e poderá passar através de grades.

Puzzle do espelho
Querem saber o que devem fazer quando chegarem à sala com o espelho gigantesco no Mario 64? É muito simples: olhem à volta e descubram as diferenças. Vejam se por acaso não faltará nenhum quadro na parede, mas que esteja reflectido. É claro que falta. No lado esquerdo corram contra a parede e vão entrar no segundo nível da neve.

Horas no Relógio
Também para o Mario 64 e se já chegaram ao nível do relógio e não conseguem encontrar todas as estrelas, porque o mecanismo tem a precisão dum relógio suíço e nunca pára, então vejam só o que têm de fazer:
Esperem pela hora certa, seja meio dia, ou quatro da tarde, tanto faz. Entrem e como que por magia todo o sistema do relógio parou.

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB ZERO

Urnas infinitas e 1000 vidas
Agora é tempo de ligarem o Mortal Kombat Mythologies e irem directos ao ecrã de password. Para terem urnas ilimitadas entrem o seguinte código: N,X,C,V,S,Z
Mas se preferirem 1000 vidas sem grande esforço, nesse mesmo ecrã digitem: G,T,T,B,H,R

Acesso aos níveis do vento e terra
Para terem acesso ao nível do vento no Mortal Kombat Mythologies, vão até ao ecrã de password e insiram o seguinte código: T,H,W,M,S,B
Mas se preferirem ir até ao nível da terra, insiram nesse mesmo ecrã o código: C,N,S,Z,D,G

Acesso aos níveis da prisão, ponte e fortaleza
Para terem acesso ao nível da prisão no Mortal Kombat Mythologies, vão até ao ecrã de password e insiram o seguinte código: R,G,T,K,C,S
Mas se preferirem ir até ao nível da ponte, insiram nesse mesmo ecrã o código: Q,F,T,L,W,N
Por fim, e se quiserem dar um pulo ao nível da fortaleza, insiram: X,J,K,N,Z,T

Lutar com Quan Chi e Shinnok
Para irem directos à luta com o Quan Chi, no Mortal Kombat Mythologies, façam o seguinte: quando o Sub Zero morrer em frente a um check point, carreguem em A.
Se quiserem lutar directamente com Shinnok, esperem que o Sub Zero morra em frente a um check point e carreguem em B.

Fazer Fatalities
Para fazerem uma Fatality no Mortal Kombat Mythologies, que arrancará com a espinha do adversário, tenha atenção:
Primeiro têm de estar à distância de um passo do vosso adversário. Agora, carreguem em frente, baixo, frente e murro alto.

MORTAL KOMBAT TRILOGY

Jogos de bónus
Dentro do cartucho do Mortal Kombat estão escondidos três jogos secretos.
O primeiro é o Space Invaders. Para jogarem a esta bomba do princípio dos anos 80, vão até ao Pit stage. Se virem uma silhueta passar à frente da lua, carreguem imediatamente em Z.
O segundo jogo é o Pong, o primeiro título programado na história dos videojogos. Para terem acesso a esta preciosidade, terão de jogar 50 jogos de seguida no modo Two Player.
Por fim, e para jogarem ao Galaga, terão de jogar a 100 jogos de seguida no modo Two Player.

Babalities Explosivas
Agora é tempo para uma dica muito cool. Quando tiverem direito a uma Babalitie, podem fazer com que o bébé adversário exploda. Para fazerem este truque, terão de carregar rapidamente, antes que a babalitie ocorrra, em murro alto, murro baixo, pontapé alto e pontapé baixo.

Lutar contra o Khameleon
Para lutarem contra o Khameleon, terão de fazer um combate no nível da Star Bridge. Se virem a cabecinha aparecer no ecrã e disser a palavra Toasy, carreguem rapidamente e simultaneamente em baixo e Start. Se tudo correu bem, vão lutar contra o Khameleon.

Jogo mais difícil
Julgam que ninguém os consegue vencer no Mortal Kombat Trilogy? Então depois de entrarem este código, é garantido que nunca mais vão conseguir vencer a consola.
Vão até ao modo de 1 jogador e coloquem o cursor no Kano. Agora, carreguem simultaneamente em baixo e start. Vão ouvir o Shao Kahn dizer:"You will never win". Quando começar um novo torneio, vão entrar no modo Endurance, onde vão defrontar os mais difíceis jogadores do Mortal Kombat e algumas das lutas têm seis lutadores em simultâneo.

Escolha de nível
Se quiserem escolher o nível do Mortal Kombat Trilogy, vão até ao ecrã de escolha de lutadores e coloquem o cursor por cima da Sonya. Agora carreguem simultaneamente em cima e start e já está.

Pontos de Interrogação
Para terem acesso aos pontos de interrogação do Mortal Kombat Trilogy, tenham muita atenção: Durante a história que passa no ecrã, carreguem rapidamente em c-esquerda, c-cima, c-direita, c-baixo, L,R,R,R,L,L. Se foram suficientemente rápidos, vão ouvir um barulho e quando forem ao ecrã de opções, poderão aceder aos três pontos de interrogação. Nestes pontos de interrogação poderão activar opções como: escolha de nível, combates sangrentos e fatalities.

Lutar como Khameleon
Para seleccionar o Khameleon no Mortal Kombat Trilogy, vão até à história que passa no ecrã e carreguem em: c-direita, c-cima, A,B,c-baixo, c-cima, c-direita.

Seleccionar o Motaro
Para seleccionarem o Motaro, terão que estar a jogar nos níveis do deserto ou Wastelands. Podem começar a jogar com qualquer lutador, mas antes da luta começar carreguem e mantenham pressionados a fuga, pontapé baixo, pontapé alto. Quando o jogo começar, a vossa personagem terá sido transformada no Motaro.

Seleccionar Shao Kahn
Para seleccionarem o Shao Kahn, terão que lutar nos níveis do Rooftop, no pit 3, ou então na Kahn's Kave. Antes da luta começar, carreguem e mantenham pressionados baixo, murro alto e murro baixo.

Escolha ao calhas dos lutadores
Para escolherem ao calhas um lutador no Mortal Kombat Trilogy, vão até ao ecrã de selecção de personagens e coloquem o cursor em cima do Saibot. Agora carreguem simultaneamente em cima e start.

QUAKE

Acesso ao menu de dicas
Para terem acesso ao menu de dicas no Quake, vão até ao ecrã de password e digitem QQQQ QQQQ QQQQ QQQQ. Ou seja, 16 vezes a letra Q. O jogo vai dizer que a password está incorrecta. Mas se forem até ao ecrã de opções repararão que existe uma nova opção, a Debug. Entrem aí, e vão poder activar o modo de invencibilidade, escolha de níveis, terem acesso a todas as armas e muito mais.

SNOWBOARD KIDS

Arranque turbo
Para começarem a correr nas pistas de Snowboard Kids, com um super arranque turbo, esperem a uma voz dizer "Ready". Nessa altura carreguem no A e se tudo correu como deve de ser o vosso jogador deverá partir à frente de todos os outros.

Acesso a todos os jogadores e pistas
Para terem acesso a todos os snowboarders e pistas de Snowboard kids vão até ao ecrã inicial e carreguem em: baixo no controlo analógico, cima no controlo analógico, baixo no controlo digital, cima no controlo digital, baixo C, cima C, L, R, Z, esquerda no controlo

digital, C direita, cima no controlo analógico, B, direita no controlo digital, C esquerda e em start. Se a dica entrou vão ouvir um riso.

TETRISPHERE

Jogo secreto
Para terem acesso a um jogo secreto no Tetrisphere digitem o seguinte código, na opção de nome do jogador: LINES. Dêem o OK, e deverá aparecer uma nova opção: a lines.

Acesso ao genérico final
Para verem o genérico final de Tetrisphere sem terem de chegar ao fim, vão até ao ecrã da inserção do nome do jogar e digitem: CREDITS.

TOP GEAR RALLY

Novas cores
Para pintarem os carros do Top Gear Rally, coloquem o cursor em cima do carro que escolheram e carreguem em L e R e simultaneamente em todos os quatro botões C. Agora, se carregarem para cima o carro fica branco, se pressionarem para baixo, o carro fica preto.

TUROK: DINOSSAUR HUNTER

Mapa
Para terem acesso ao mapa vão ao ecrã de cheats menu e digitem: NSTHMNDNT. Agora saiam desse menu, e activem a dica "see all enemies".

Museu
Para entrarem no museu do Turok não precisam de comprar um bilhete. Basta irem ao Cheat Menu e inserirem: THBST.
Agora activem a dica "Gallery Code".

Discoteca
Para verem os inimigos de Turok a dançarem, insiram o seguinte código: SNFFRR. Agora activem-no e comecem jogar.

Um presente muito especial
Esta é a mãe de todas as dicas. Com ela vão ter todos os inimigos com cabeças gigantescas, bem como armas ilimitadas e munições e serão invencíveis.
Basta irem ao menu de cheats e escreverem: RBNSMTH. Activem a "Robins cheat" e divirtam-se

Cores psicadélicas
Os muros e montanhas de Turok estão repletas de grafittis em versão benetton psicadélica. Vão até ao ecrã de cheats e carreguem em: LLTHCLRSFTHRNB. Agora activem o "Purdy Colors" e já está.

Todas as armas
Para terem acesso a todas as armas, vão até ao ecrã de cheats e carreguem em: CMGTSMMGGTS. Agora comecem a jogar. Pausem, seleccionem o ecrã de cheat menu e activem o "All Weapons".

Preto e branco
Vão até ao ecrã de cheats e digitem: DLKTDR. Agora activem o Pen and Ink. Quando começarem a jogar, vai estar tudo a preto e branco e os fundos não vão ser mais do que umas linhas.

Genérico final
Não é preciso chegarem ao fim do jogo para verem o genérico final. Basta irem até ao ecrã de cheats e digitarem: FDTHMGS. Agora activem o modo credits e...agradeçam-nos

WAVE RACE

Notas mais altas
Se no Stunt mode as vossas performances são manhosas e as notas bastante rascas, a solução é: assim que terminarem uma manobra carreguem em start para pausar o jogo. Todos os sons deverão deixar de se ouvir, excepto os do comentador. Voltem a carregar em start e as vossas notas deverão ter sofrido uma inflacção superior à do Brasil nos piores anos.

YOSHI STORY

Vidas Infinitas
Para conseguirem vidas infinitas no Yoshi Strory, tenham atenção: quando o último Yoshi morrer, e enquanto este estiver a chorar, carreguem no botão de reset. Quando a imagem regressar, vai estar no mesmo nível, com todos os Yoshis de volta.

Suicídio
Os Yoshi's de Yoshi Story foram invadidos por tendências suicidas. Se quiserem ver um Yoshi suicidar-se, comecem a jogar e carreguem simultaneamente em Z, L,A, B.

Manipular o ecrã de selecção de nível
Para manipularem o ecrã de selecção de nível, utilizem os botões C para modificar os ângulos de câmara ou carreguem em R e Z para aproximar e afastar.

GAMEBOY

TRUQUES E DICAS

E=ESQUERDA
D=DIREITA
BAI=BAIXO
C=CIMA

ALADDIN

Passar de nível automaticamente
Pausem o jogo e carreguem em A, B, B, A, A, B, B, A

BATMAN

Teste de som
No ecrã de título carreguem C, D, START

BATTLETOADS

Aumentar a dificuldade
No ecrã de título pressionem A mais B

BIONIC COMMANDO

Aceder ao boss final
No ecrã de passwords escrevam A, B, C, D, E, F

BOMBERMAN

Os seguintes códigos deverão ser inseridos no ecrã de passwords:

Teste de som
2145
Começar com todos os poderes
4622

BUBBLE BOBBLE

Os seguintes códigos deverão ser inseridos no ecrã de passwords:
Aceder aos primeiros 100 níveis
KGLJ
Aceder aos últimos 100 níveis
KG5D
Aceder ao último nível
KZ5J

BUST-A-MOVE 2

Puzzles extras
No ecrã de título pressionem A, C, B, B, BAI

CASTELVANIA 2

Os seguintes códigos deverão ser inseridos no ecrã de passwords:

Jogo mais fácil
HBC
Jogo mais difícil
.B.B
Teste de som
HHHH

CASTLEVANIA LEGENDS

Super Password
No ecrã de passwords insiram o seguinte código: CARNE VELA CARNE VELA

CONTRA: THE ALIEN WARS

Vidas infinitas
No ecrã de passwords insiram o seguinte código: B32R

DONKEY KONG LAND 2

Vidas extra
No ecrã de selecção de jogo pressionem E enquanto carregam em A A B B

DRAGON BALL Z 2

Aceder ao jogo secreto
Enquanto Dragon Ball Z 2 está a mover-se no ecrã carreguem rapidamente em C BAI E D BAI C E A

F1 RACE

Controlar a demo
Para aumentar a velocidade do carro durante a demonstração, carreguem em A ou B

GARGOYLE'S QUEST

Os seguintes códigos deverão ser inseridos no ecrã de passwords:
Aceder ao nível 2
MUPP-JMHW
Aceder ao nível 3
GJ7Q-KLVO
Aceder ao nível 4
SWXE-CBFJ
Aceder ao nível 5
BIF8-BRAZ
Aceder ao nível 6
FWGG-57CY
Aceder ao nível 7
HWTL-90AZ
Aceder ao nível 8
N5AQ-9RZF
Ver final
WPXF-4BDQ

GODZILLA

Aceder ao nível final
No ecrã de passwords insiram MXRT
Assistam ao final
No ecrã de passwords insiram JXRB7K&948HPD32#JN
Teste de som
No ecrã de título pressionem A, B, SELECT.

HERCULES

Acesso ao último nível
No ecrã de passwords insiram GSJ4H
Ver créditos finais
No ecrã de passwords insiram CRDTS.

HYPER LODE RUNNER

Selecção de níveis
No ecrã de passwords insiram QM-0388.

JAMES BOND 007

Jogos secretos
No ecrã de inserção de nome escrevam os seguintes códigos
BJACK para aceder a um jogo de Black Jack
BACCR para aceder a um jogo de Bacará
REDOG para aceder a um jogo de Red Dog

JUDGE DREAD

Selecção de níveis
No ecrã de título pressionem A, E, D, B, START

JUNGLE STRIKE

Aceder ao último nível
No ecrã de passwords insiram 1185402550

KILLER INSTINCT

Selecção de níveis
No ecrã de título pressionem C enquanto carregam em A, B, START
Jogar com Eyedol
Vão até ao ecrã de versus e fiquem a pressionar em D enquanto carregam em SELECT, START B, A

KIRBY'S DREAM LAND

Aceder a um continue
No ecrã de título pressionem simultaneamente em C, SELECT, A
Menu secreto
No ecrã de título pressionem simultaneamente B, SELECT, A
Jogo mais difícil
No ecrã de título pressionem simultaneamente C, SELECT, B

KRUSTY'S FUN HOUSE

Acesso ao último nível
No ecrã de passwords insiram PRINCESS

METROID 2: RETURN OF SAMUS

Aceder a 60 mísseis e 99 de energia
Quando estiverem dentro da vossa nave corram da esquerda para a direita até chocarem com ambas as paredes. Quando isso acontecer podem contar com uma agradável surpresa.

MICRO MACHINES

Vida extra
Na primeira corrida pressionem pausa no momento exacto em que o carro salta do notebook para a outra secretária.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

Acesso ao último nível
No ecrã de passwords insiram 1387

MORTAL KOMBAT

Aceder a Goro
Acabem um jogo em qualquer um dos níveis de dificuldade. Assistam aos créditos finais. No momento em que The End aparece escrito no ecrã, pressionem simultaneamente em C, SELECT, A. Por fim insiram as vossas iniciais e pressionem A.

MORTAL KOMBAT II

Combater com apenas um crédito
No ecrã de Choose Your Destiny pressionem BAI duas vezes
Deixar o Gameboy escolher o vosso lutador
No ecrã de selecção de lutadores pressionem C e carreguem e Start.

MORTAL KOMBAT III

Créditos extra
No ecrã de Choose Your Destiny carreguem diversas vezes em C

NBA JAM: TOURNAMENT EDITION

Todos estes códigos deverão ser introduzidos no ecrã de Tonight's Match-Up.

Mãos muito rápidas
E, E, E, E, A, D
Poder ao máximo
A, B, C, A, B, C, BAI
Grandes empurrões
BAI, D, A, B, A, D, BAI
Turbo ilimitado
B, B, B, A, BAI, BAI, C, E
Modo Juice
C, C, C, CE, E, E, E, B, A
Afundanços ao máximo
E, D, A, B, B, A
On Fire permanente
BAI, D, D, B, A, E
Recinto escorregadio
A, A, A, A, A, D, D, D, D, D

NINJA GAIDEN SHADOW

Teste de som
No ecrã de título carreguem simultaneamente em A, B, enquanto pressionam START.

PAC-MAN

Modo full screen
Pressionar E ou D até surgir um símbolo junto a 1 Player. Depois basta carregar em START.

POCAHONTAS

Aceder ao último nível
No ecrã de passwords insiram BNJHZ1R9

POWER RANGERS: THE MOVIE

Combater Lord Zedd
No ecrã de passwords insiram 3500

R-TYPE

Aceder ao programa de desenho
No ecrã de high scores pressionem simultaneamente diagonal BAIXO/ESQUERDA, A, B. Desta forma terão acesso a um pequeno programa de desenho chamado De Souza Editor. Para o usar basta carregar em START para apagar o ecrã, A para desenhar e B para apagar.

REAL BOUT FATAL FURY SPECIAL

Opções secretas
No ecrã de opções iluminem Sound Test. Depois pressionem simultaneamente E, A.

SAMURAI SHODOWN 3

Bosses seleccionáveis
No ecrã onde Takara aparece escrito, pressionem SELECT três vezes.

Ver finais
No ecrã onde Takara aparece escrito pressionem A, C, B, E, A, B, B, D.

SPANKY'S QUEST

Teste de som
No ecrã de passwords insiram 1007
Selecção de níveis
No ecrã de passwords insiram 0119

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY

Acesso ao último nível
No ecrã de passwords insiram 3516.7

STAR WARS: RETURN OF THE JEDI

Acesso ao último nível
No ecrã de passwords insiram KFGZXQ

SUPER MARIO LAND 2

Jogo mais fácil
No ecrã onde aparece um cano, pressionem START

TETRIS 2

Jogo mais fácil
No ecrã de título pressionem simultaneamente C, START até ele desaparecer.

TETRIS ATTACK

Puzzles extra
No ecrã de passwords insiram JO!JOO6O

Combater contra Bowser
No ecrã de passwords insiram 78RN5B?8

TETRIS BLAST

Mudar músicas durante o jogo
Durante o jogo pressionem START e depois SELECT.

Aceder ao Fight Mode
No ecrã de One Player/Two Player carreguem cinco vezes em B. Por fim pressionem START. Do nada surgirá uma nova opção chamada FIGHT 2.

THE LION KING

Passar de nível automaticamente
Pausem o jogo e carreguem em B, A, A, B, A, A

TINY TOON ADVENTURES 2

Jogo mais difícil
No ecrã de título pressionem simultaneamente A, START

Opções secretas
No ecrã de título pressionem simultaneamente B, START

TINY TOO ADVENTURES: WACKY SPORTS

Selecção de provas
No ecrã de título pressionem C, C, BAI, BAI, E, D, E, D, B, A, START

TUROK: BATTLE OF THE BIONOSAURS

Acesso ao último nível
No ecrã de passwords insiram RSQPTNSQNW

TURRICAN

Invencibilidade
No ecrã de título carreguem em A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A

Selecção de níveis
No ecrã de título fiquem a pressionar SELECT. Depois carreguem em START.

URBAN STRIKE

Acesso ao último nível
No ecrã de passwords insiram FD4LHQQ93DJ

WWS SUPERSTARS 2

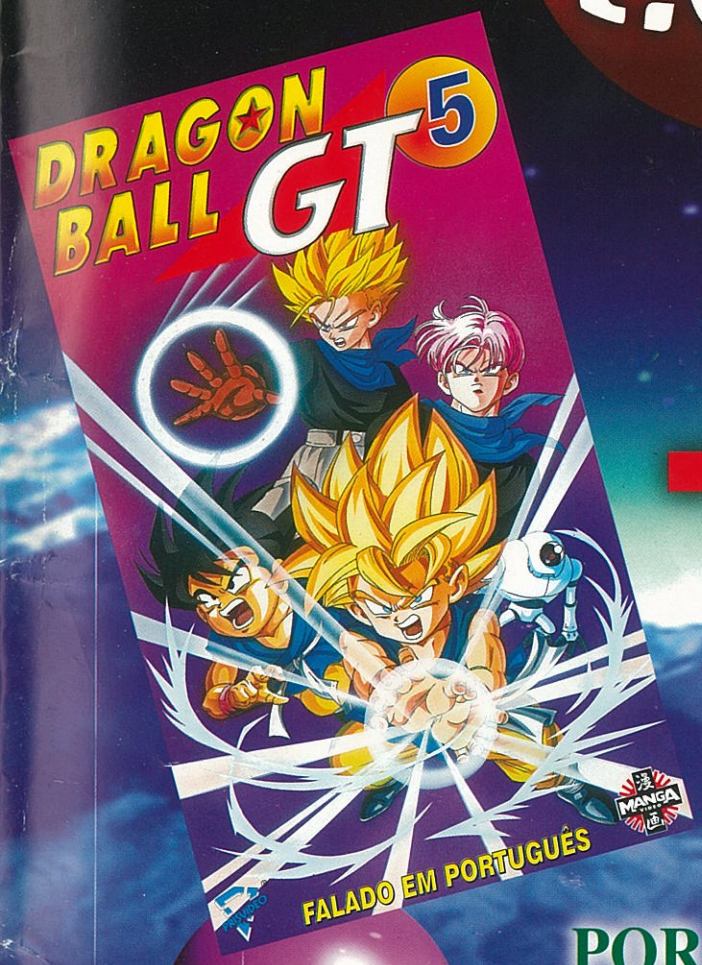
Lutar fora do ringue
No ecrã de selecção de ringues carreguem em A, B, C, BAI, E, D, START.

WARIO BLAST

Jogo secreto
No ecrã de passwords insiram 5656.

SUPER PROMOÇÃO

POUPE 1.000$



+

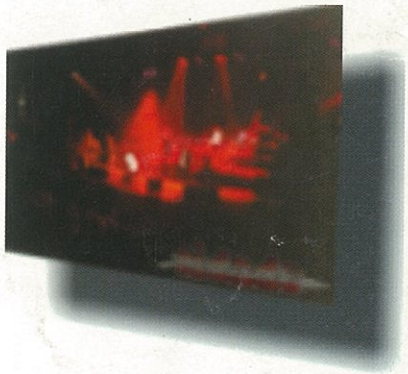
POR APENAS
4.990$

SÓ EM VIDEO

PRISVIDEO®

Ao vivo para o Mundo

http://www.rcidade.pt



Lisboa - Porto - Coimbra
Alentejo - Algarve - Santarém

...e o MUNDO, com A NÚMERO 1!